Tot.170

EALA引领家用机RTS革命——专访EA洛杉矶制作室

游戏机实用技术

TV GAME

研究中心
召唤之夜4
圣剑传说4
世界传说 光明神话
荒野兵器5

小说回廊
荒野兵器5
MGS 掌上行动

攻略透解
DQ怪兽篇Joker

特别企划
情理之中 意料之外
2006年度最出乎小编们意料的游戏

特稿
越肩视角的前世今生
浅谈单机动作射击游戏视角的发展方向

Gamehalo DVD mini + 荒野兵器5精美海报



◎前线狙击◎
高达无双/FF7 CC/FFT狮子战争/光明力量EXA/龙影符/偶像大师

Gamehalo DVD mini
次世代过山车·影像版
铁拳5 暗之复苏/GT赛车HD概念版
电影前线:怪物史莱克3
游戏预告片
光明力量EXA/最终幻想XII 亡灵之翼
勇者斗恶龙IX 星空守望者

2007. 2B
定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
04>
9 771008 060006

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



广东总代理：广州中天电子公司
地址：广州市荔湾区新基路26号五金大厦608A室
电话：020-81011285 13710866064
联系人：刘小姐 E-mail:ztdz_trade@163.com
更多产品请访问：www.zhongtiandianzi.com

西北总代理：西安黑鲨电玩
地址：西安市长安中路83号新天地数码广场A-03
电话：029-87909588 13032996633
联系人：李小姐 E-mail:lh@xbdw.cn
www.xbdw.cn

復旦大學 招生公告

复旦托业教育培训中心

游戏影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画产业发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏动画的领军企业。

复旦托业教育培训中心是我国著名高等学府复旦大学直属教育培训机构，依托复旦大学雄厚的教育实力，中心与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴国际先进的动画游戏教学体系，现面向全国开办复旦CIA第17期三维游戏影视动画专业研修班，有关事宜公告如下：



招生计划：

专业：三维游戏动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时　招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。



专业：三维影视动画专业研修班

学制：全日制一年，1080课时　招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

开学时间：2007年3月22日　报名截止日：2007年3月18日

招生对象：

高中以上学历，年满18周岁。对游戏影视动画有强烈的兴趣和爱好者。

教学地点：

复旦大学邯郸路校区（总校区）。

证书：

完成学业通过考核者将颁发复旦托业教育培训中心结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。







主要师资：

由复旦托业与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。中心聘请中国动画学会常务理事刑国金担任高级顾问。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑动画制作公司就业。

www.cia-china.com

咨询热线：021-55666099　E-mail：zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市杨浦区邯郸路365号1号楼4001室　详情请登录：www.cia-china.com

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第170期 TV GAME半月刊
2007年2月B

2B COVER STAFF



封面用图：光明之风
设计总监／封面设计：Jason
©SEGA

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS Part 1

特稿



P.12 EALA引领家用机RTS革命 专访EA洛杉矶制作室



越肩视角的前世今生
P.48 浅谈单机动作射击游戏视角的发展方向

特别企划



P.54 情理之中 意料之外
2006年度最出乎小编们意料的游戏

游戏情报站

2007国际消费电子展于赌城开幕 ---- 6
X360 IPTV电视点播服务公开 ---- 7
PS3能量爆发，蓝光大败HD-DVD！ ---- 8
搭载HDMI及新芯片的新版X360登场 ---- 8

前线狙击

高达无双 ---- 18
偶像大师 ---- 22
光明力量 EXA ---- 24
龙影符 ---- 26
危机之源 最终幻想VII ---- 28
最终幻想战略版 狮子战争 ---- 30

研究中心

荒野兵器5 ---- 68
圣剑传说4 ---- 71
召唤之夜4 ---- 72
世界传说 光明神话 ---- 74

小说回廊



P.86 荒野兵器5
P.78 潜龙谍影 掌上行动

攻略透解



P.62 勇者斗恶龙 怪兽篇Joker

游戏立方

多边共享区 ---- 38
问题小卖部 ---- 40
掌机动态扫描 ---- 42
邪魔院 ---- 44
漏网之娱 ---- 45
秘密花园 ---- 46

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS，神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ①	Square Enix ②	RPG ③
NDS ④ ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー ⑤		⑥ 日版
2006年12月28日 ⑦	1人 ⑧	4800日元 ⑨
对应任天堂 Wi-Fi 网络连接 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的周边/备注信息 11.推荐玩家年龄

&3DM-SMV
www.plumbook.cn


北通
BETOP
海纳百川
有容乃大
十年磨一剑，北通经过十年的磨砺、积累，在您长期的支持、鼓励下，首创软胶握把+波浪形指位槽防滑设计的北通神鹰手柄，更符合国人手形。令您把握更舒适，操控更得手；让您在游戏的海洋里轻松遨游，成为至尊强者。
<< 北通游戏外设精品(部分)推荐
北通神鹰
★ 定位精准方向键
★ 波浪形指位槽防滑设计
★ 喷涂处理耐用性强
BTP-2216 PS2
北通贴膜416
★ 专业保护液晶屏幕
★ 易清洁、耐磨擦、抗腐蚀
★ 三层、纳米级静电吸附
BTP-6416 DSL
北通硅甲468
★ 柔韧细腻，质感舒适
★ 防磨损、缓冲撞击
BTP-6468 DSL
北通布包426
★ 透气、防潮，高弹性
★ 双向拉链+金属指环
BTP-6426 DSL
LABS
GAMESPOT游戏评分推荐产品
广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持:support@betop-cn.com
拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：闻马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王烨 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐丽金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 薛浩卿 冯健 罗晓彬 李渊 車佳俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001l
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年2月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

不可思议的迷宫 风来的西林DS	47
超级机器人大战W	34
噗呦噗呦 15周年纪念版	47
勇者斗恶龙IX 星空守望者	光盘
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	36 62
右脑达人 爽解！找碴博物馆2	32
最终幻想XII 亡灵之翼	光盘

PS2

北斗神拳 审判的双苍星 拳豪列传	32
宠物狗乐园 花之物语	33
光明力量 EXA	24 光盘
荒野兵器5	47 68 86
金色的旋律2	35
浪人传奇 心之迷宫	33
龙影符	26
圣剑传说4	71
宿命传说	光盘
小机器人大冒险	45
召唤之夜4	72

PS3

GT赛车HD 概念版	36 光盘
VR网球3	35
高达无双	18
铁拳5 暗之复苏	36 光盘
装甲核心4	36

PSP

潜龙谍影 掌上行动	78
失落神殿 魔窟的皇帝	32
世界传说 光明神话	74
危机之源 最终幻想VII	28
我的迷宫	45
小死神2 邪恶本质	47
最终幻想战略版 狮子战争	30

Wii

宠物狗乐园 花之物语	33

X360

超级机器人大战XO	47
蓝龙	47
偶像大师	22 光盘
失落的星球 极点危机	37
双重世界	34

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	16	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	100
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	102
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	103
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	47	360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	104
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	92	新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	107
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	94	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
读编往来	读者与编辑的轻松交流	97	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

次世代过山车·影像版







光明力量EXA



最终幻想XII 亡灵之翼



勇者斗恶龙IX 星空守望者



偶像大师



www.plumbook.cn

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

特报 庆祝40周年，2007国际消费电子展于赌城开幕

CES2007于拉斯维加斯盛大召开，CEA发布2007游戏业预测数字



2007年1月8～11日期间，全球最大的消费电子展会“2007国际消费电子展”(CES2007)于拉斯维加斯会展中心以及Sands Expo两个会场举办，而基调演讲等会议场所则是在“The Venetian”酒店举办。今年是CES展创办40周年，因此声势极为浩大，会场规模比去年大幅增加，参展商也从去年的2500家增加到2700多家。

1月7日，索尼、松下、东芝、夏普、先锋、微软等都举办了新闻发布会，其中微软主席比尔·盖茨的发布会尤其引人注目，因为盖茨即将退休，今年将可能是他最后一次参加CES基调演讲。

今年CES展最大的亮点是“FULL HD”，全球消费电子行业巨头都展出了大批最高解析度达1080p的FULL HD电视机，而蓝光和HD-DVD阵营之间的龙争虎斗也更加激烈，各自展出了新款播放器，并且公布了强大的对应影碟阵容。

美国消费电子协会CEA借助此次CES2007的机会发布了目前美国消费电子行业的统计数据，2007年美国消费电子市场增长率预计将会降低到去年的一半，但规模仍然将从2003年的1056亿美元增长到1552亿美元。2006年液晶电视是家电行业中的最大亮点，增长率高达160%，DVD刻录机的增长率也达到了132%。在次世代光碟格式方面，CEA预计HD-DVD和蓝光前3年的销量将会达到1160万张。

至于游戏市场，CEA预计美国游戏业经历了2006年的蓬勃发展后，2007年将会继续高速成长，总规模达到160亿美元，增幅达23%。CEA做出这一预测的理由是2007年次世代主机将会进入大规模普及阶段。

■本届CES展的第二展厅：Sands Expo。

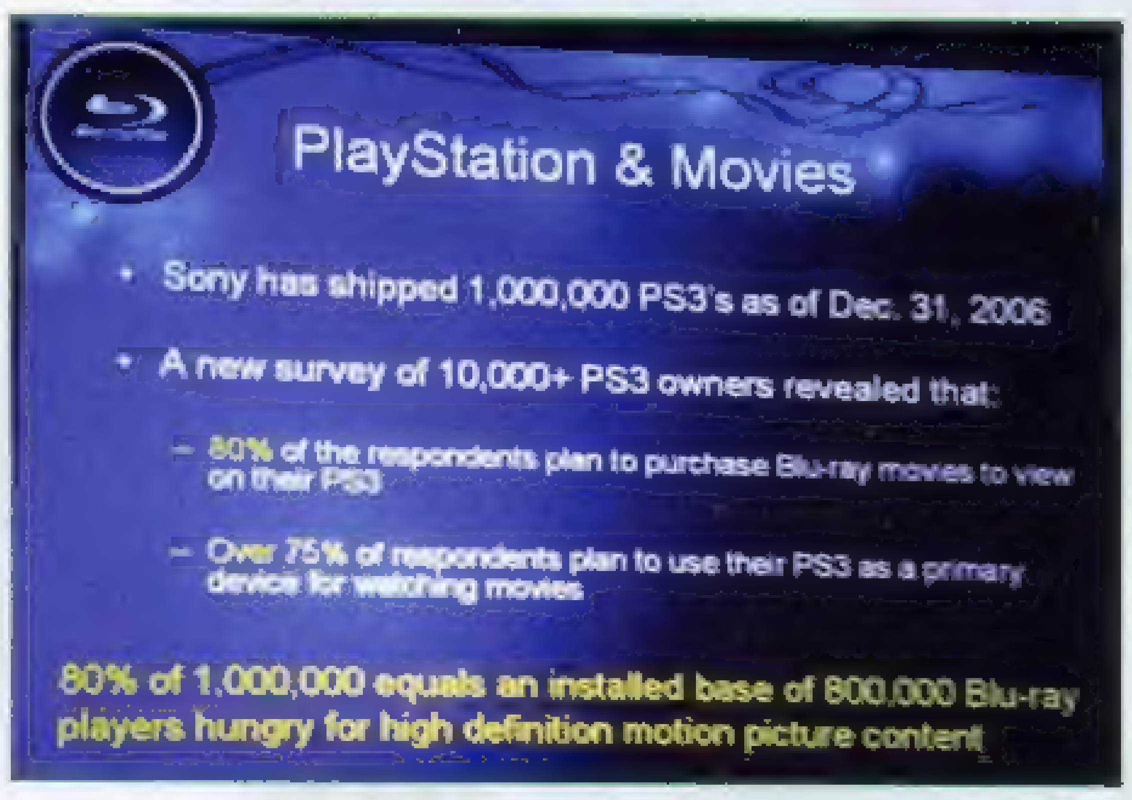




■拉斯维加斯会展中心中央展厅入口，公布了HD-DVD/蓝光通用播放器的LG成为本届展会的一大焦点。

硬件 PS3北美出货百万，缺货问题即将解决

索尼CES新闻发布会公布大批新产品及PS3经营情况



索尼于本届CES展中召开了小型新闻发布会，该发布会的举办地点是索尼展台，仅邀请了300名记者和分析家出席，显得较为简陋而低调。索尼在发布会中发布了不少新产品，例如造型极具突破性的圆柱型新笔记本电脑。

SCEA市场部副总裁Peter Dille也在发布会中发表演讲。Dille宣布，截至2006年12月底，PS3在北美的出货量已经突破100万台，从而实现了之前SCEA制定的100～120万台的出货目标。Dille表示，3月底之前实现全球600万台的出货量仍然是索尼努力实现的目标。索尼重点强调了PS3的蓝光播放功能。在对1万名PS3用户的调查中，80%的受访者表示他们计划购买蓝光影碟在PS3上播放，超过75%的受访者表示计划将PS3作为欣赏电影的主要设备。

在发布会召开后，SCEI社长平井一夫接受了记者的采访。“我听很多人说我们竞争对手的主机与PS3一样强大，这绝对不是真的。没有一台次世代主机能够像PS3一样如此强力地推动高端技术的发展。”平井一夫说。对于高容量蓝光碟对于次世代游戏没有实质性促进作用的说法，平井一夫表示，《抵抗：灭绝人类》的容量已经超过16GB，用DVD已经无法装下。平井一夫承认PS3的首发问题很多，但如果索尼像任天堂一样仅仅推出一部稍微强化一点的主机，根本不会出现任何缺货问题，这句话显然是在暗讽圣诞商季期间，Wii在北美的严重缺货情况。

据美国最大的游戏零售连锁集团GameStop首席运营官Daniel A. DeMatteo透露，目前他们的3700家分店都已经有充足的PS3存货(平均百台以上)，但Wii的进货数量却非常有限，Wii的缺货情况比PS3更为严重。



▲圆柱型新款VAIO笔记本电脑与PSP的对比图，这款笔记本将于今年春季发售。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站
新闻
综述
评论
专题

特报 X360全球销量过千万，IPTV电视点播服务公开

比尔·盖茨于CES发表基调演讲，公开X360业绩及新服务

2007年1月8日是微软主席比尔·盖茨在消费电子展中发表基调演讲的10周年，微软对于CES一向极为重视，过去一直选择CES发布了多款重要产品，包括Windows95、Xbox等。盖茨将于2008年7月退出经营第一线，人们纷纷猜测此次CES基调演讲将很可能是盖茨参加的最后一届CES。在此次比尔·盖茨发表演讲之前，现场播放了一段盖茨历年的CES基调演讲影像集锦，现场充满了离愁别绪。不过盖茨在演讲中表示，明年1月他很可能会继续参加CES。



▶盖茨基调演讲前，演讲厅外的走廊里挤满了来自世界各地的记者。



互连体验：Windows Vista新功能

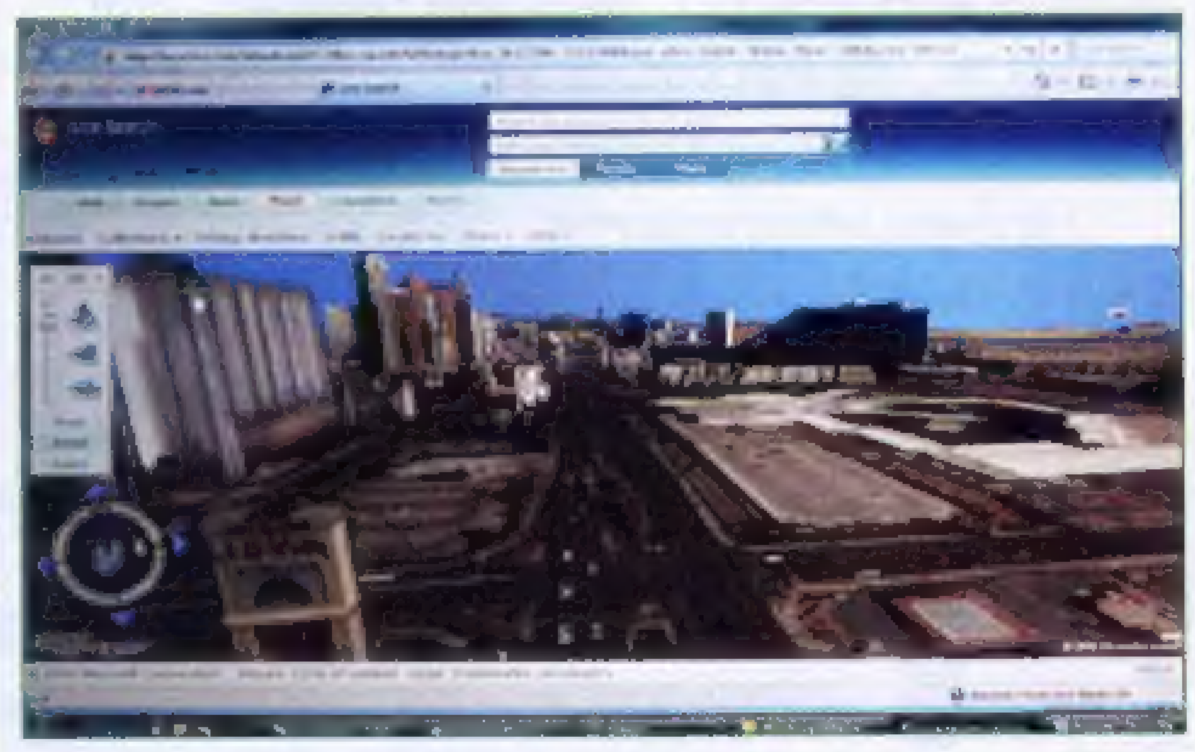
盖茨在基调演讲中公布了不少新产品和服务，例如基于X360和Windows Home Server的IPTV服务，当然更为重要的则是即将于2月份发售的Windows Vista。盖茨的基调演讲主题为“Connected Experiences”(互连体验)，即跨越电脑和家电的无所不在的网络连接，而Vista在其中扮演了中心角色。盖茨首次公开了Vista的一些全新功能，例如“虚拟地球3D”，该服务可以说是Google Earth的3D改进版，用户在搜索世界各地的航拍图时，还可以看到其粗略的3D模型。微软集团产品经理Justin Hutchinson对该功能进行了演示。有趣的是，Hutchinson演示时使用的不是键盘鼠标，而是X360的手柄，因为未来这些功能可以通过PC与电视的连接让用户在客厅中使用，这样使用X360的手柄显然更便于操作。另外一些Vista功能包括Media Center的体育比赛选手战绩数据查看功能、GroupShot照片编辑功能、以及将短片设为桌面的花哨功能。



▲Windows Vista可以接入Xbox LIVE与X360玩家一起玩游戏。



▲X360的IPTV服务已经获得了大批厂商的支持。



▲“虚拟地球3D”，可以说是全球卫星航拍地图模拟软件“Google Earth”的3D版。

互连娱乐：X360 IPTV新服务

紧接着，微软娱乐设备部总裁Robbie Bach发表了主题为“Connected Experiences”(互连娱乐)的演讲，介绍了目前X360业务的进展情况。截至2006年底，X360全球出货量已经达到1040万台，比原计划多了40万台；Xbox LIVE会员数量突破500万，其中大部分为新加入的会员，目前Xbox LIVE的内容下载已经超过1亿次。X360最畅销的游戏《战争机器》在发售8周后，全球销量突破270万套。目前X360已经在全球37个国家总共推出160款游戏，2007年内预计将会推出140款游戏。

为了进一步开拓X360的多媒体功能，微软将于2007年底开通X360的IPTV网络电视服务，该服务以“Microsoft TV IPTV Edition”软件平台为基础，通过Xbox LIVE连线的方式传输电视节目，用户不仅可以通过X360欣赏电视节目，还可以在看电视的同时调出X360的主界面与好友进行语音或视频聊天，或者在玩游戏的同时录制电视节目。由于该服务是通过宽带网络进行节目传输，因此用户不需要安装任何接收器。微软将与4大洲14个国家的全球最大5家IPTV服务供应商以及另外11家厂商合作。



▲X360 IPTV的主菜单，主要功能包括电视播放、节目录制、节目点播。



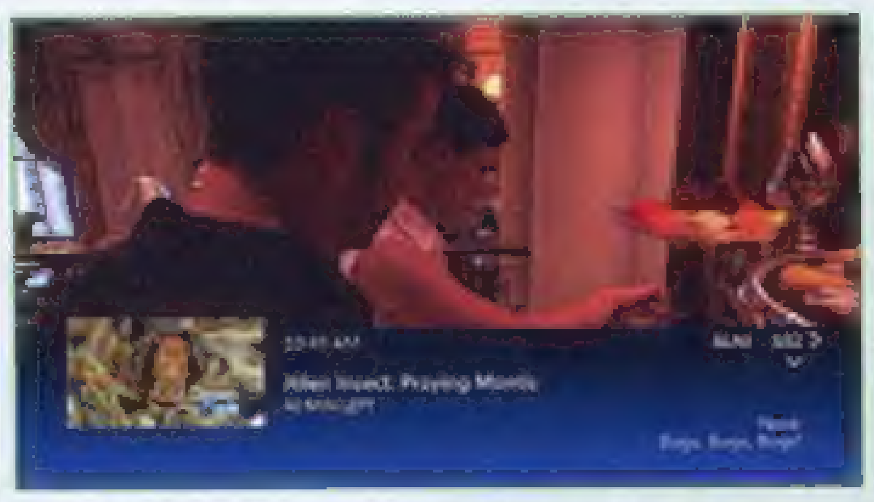
▲X360 IPTV的收视指南。



▲X360主界面“多媒体”板块中将新增“电视”选项。



▲在电视播放中途可以调出X360的界面与好友聊天。



▲节目播放时可以查看剩余时间等信息。



▲节目点播板块可以根据各种选项查找自己喜欢的节目。

未来5年的网络化时代



▲盖茨演示的网络化未来场景之一：用手机获取详细交通信息。

盖茨基调演讲的最后是对未来5年的技术展望。演示DEMO中有很多与生活息息相关的产品，例如配备了触摸屏的公交车站站牌，用户可以通过手机获得公交车的时间安排以及路线信息，乃至周边商店的信息。盖茨还演示了真正的网络家庭，例如系统会提醒用户邮局送来了新的包裹，并且会拍一张投递员的照片，同时传输数字签名对投递的包裹进行确认验收；在未来的厨房里，墙角处配备有小小的投影仪，将食谱投影在用户眼前，这样就可以方便地照着食谱做菜；在卧室里，通过LCD的墙壁可以自由更换壁纸、主题，并显示动态效果。

游戏情报站

新闻

综述

评论

专题

www.plum

特报

PS3能量爆发，蓝光大败HD-DVD！

蓝光阵营召开CES发布会公布蓝光战绩



本届消费电子展HD-DVD与蓝光之间的竞争进入白热化状态，而蓝光在此次展会中表现出了明显的优势。蓝光协会(BDA)在新闻发布会中公布了大批蓝光影碟阵容，先锋副社长Andy Persons在演讲中提出了“蓝光必胜”的宣言，Persons认为，蓝光胜利的理由有三点：电影公司的全面支持、硬件优势以及PS3的推动作用。

在电影公司的支持方面，好莱坞8大电影公司已经有7家宣布加入蓝光阵营，其中有5家已经公布了相应的蓝光作品。在2006年最畅销的20部电影DVD中，有18部会推出蓝光版，而HD-DVD只有4部。20世纪福克斯公司总裁Mike Dunn表示，根据2006年12月24日进行的调查，蓝光销量远超HD-DVD，预计BD/HD-DVD的销售比例将会达到3.5：1。Mike Dunn说：“PS3将会成为市场的领头羊，蓝光会像火箭一样迅速升到1000万台的高度，普及速度甚至会超过当年的DVD。”狮门公司宣布将会推出14～15部蓝光电影，包括对应双层面50GB蓝光碟的《黑暗侵袭》；派拉蒙公布了《父辈的旗帜》、《通天塔》等作品。索尼电影总裁David Bishop表示，去年11月PS3发售后，蓝光碟的销量暴增了7倍，从而彻底将HD-DVD甩在了身后。索尼电影将于今年内推出90～100部蓝光作品。华纳总裁Ron Sanders表示，蓝光版《谍中谍3》销量理想，因此决定推出《哈利·波特》、《黑客帝国》等系列。Buena Vista总裁Bob Chapek公布了《赛车总动员》、《加勒比海盗2》等。

据英国市调公司“Understanding & Solutions”发布的报告，蓝光今年的市场份额将会达到79%，明年将进一步增长到84%，促成蓝光阵营迅速扭转战局的最大因素就是PS3。Understanding & Solutions创始人Jim Bottoms说：“(格式)战争可以说已经结束了，PS3是绝对的杀手锏，就算电影公司全都决定等到格式之战尘埃落定后再推出相应作品，PS3至少可以在未来三到四年于北美出货2500～3500万台。”

不过值得一提的是，根据著名网络商城亚马逊的销售数据，HD-DVD的销量仍然在大多数时间里超过了蓝光，次世代光碟格式大战看来还要持续一段相当漫长的时间。



◀目前市面上已推出的蓝光播放器。

硬件

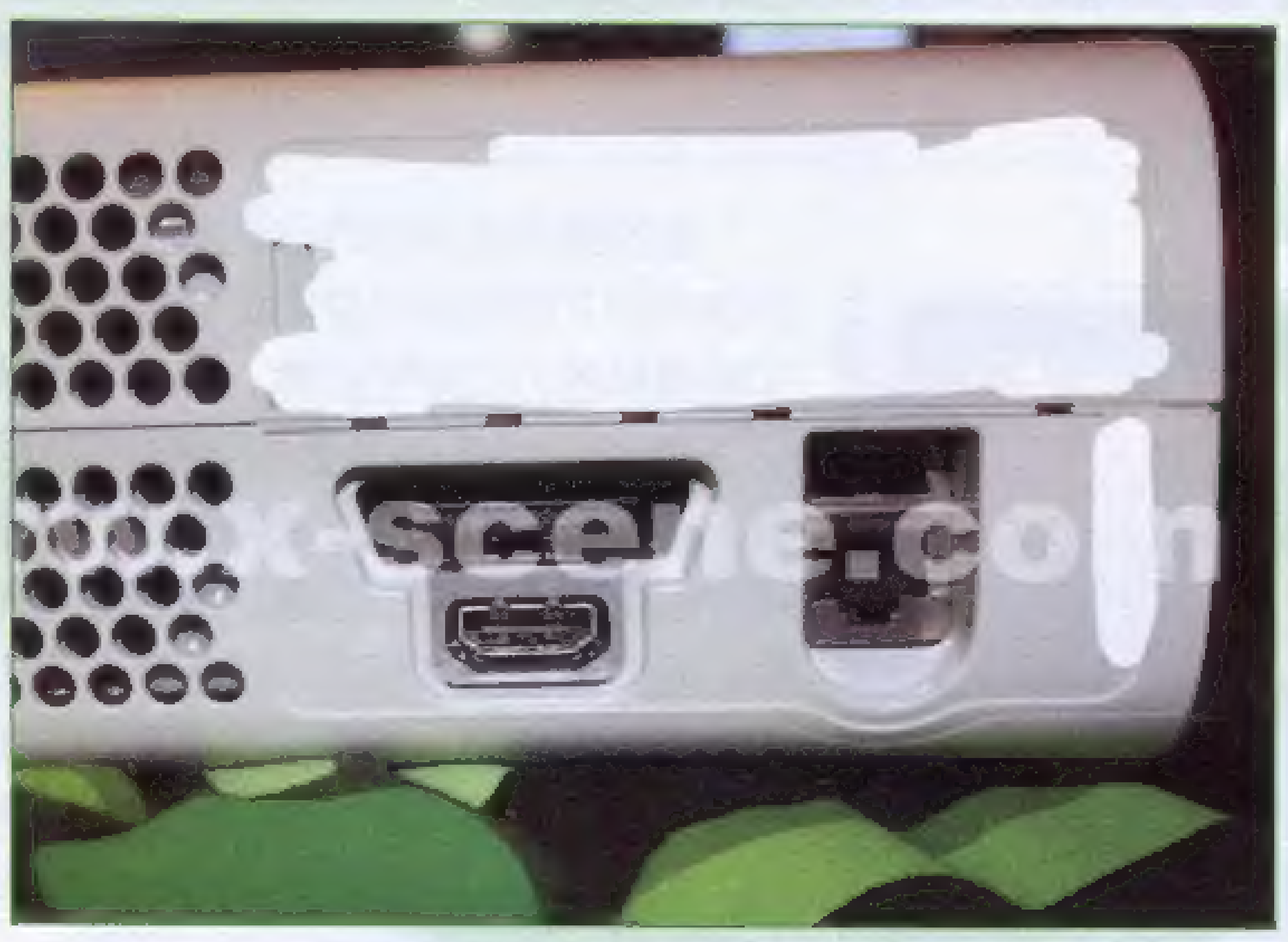
搭载HDMI及新芯片的新版X360登场

X360将于近期进行硬件升级，成为真正的1080p

去年秋季国外著名Xbox改机网站Xbox Scene曾经报道了微软即将推出搭载HDMI端子新款X360的传闻，并且还有一张较为模糊的照片，照片中是一个搭载HDMI端子的X360主板。不过微软一直没有任何动静，后来就公布了将采用软件升级的方式将X360最高解析度从1080i升级到1080p的消息，HDMI新版X360的传闻被渐渐遗忘。而随着消费电子展的召开，新版X360的传闻再次传出，并且这次的可信度似乎更高。

美国电子产品类网站Engedget和Xbox Scene陆续报道了HDMI新版X360的消息，并且都有实拍照片为证，而照片的来源似乎并不相同，这就进一步提高了这则传闻的可靠度。据报道，新版X360的代号为“西风”(Zephyr)，为了使X360真正在硬件上具备1080p的解析度，这款新型号主机不仅会搭载HDMI端子，还将采用重新设计的HANA芯片替代原来的ANA芯片。而根据Engedget的报道，“西风”可能还配备了120GB的硬盘。

虽然微软在消费电子展上并没有发布新款X360的消息，但目前看来X360搭载HDMI的可能性极高。微软在硬件技术上一向不愿落于人后，而开通了高清影视节目下载且推出HD-DVD外接播放器后，加装一个HDMI端子显得更有必要。



▲来自Xbox Scene的新版X360照片，可以明显地看到多了个HDMI端子。

软件

《上古卷轴IV：战栗之岛》公开

《上古卷轴IV》首张资料片即将发布

去年秋季，Bethesda Softworks宣布推出《上古卷轴IV：湮灭》的新增任务包《The Knights of the Nine》，其内容之丰富已经可以被认为是一部完整的资料片，而最近Bethesda又为喜欢该作的玩家带来了一则好消息。

据英国《PC Gamer》和《PC Zone》报道，Bethesda目前正在开发《上古卷轴IV》第一张真正的完整的资料片《战栗之岛》(The Shivering Isles)，正如其名所示，该资料片将会提供一片全新的岛屿让玩家探索。这些岛屿被称为“疯狂领域”，分为北区(Mania)和南区(Dementia)，一座叫做“Split”的小镇坐落在Mania和Dementia之间的边境。战栗之岛可以通过一尊神秘雕像中的门进入，而雕像坐落于一个小岛上，小岛就在Bravil附近的Niben Bay周围的水域里。玩家可以在《上古卷轴IV》所在的区域和战栗之岛间自由移动。



本资料片内容异常丰富，完全可以说是一款完整的游戏。游戏时间将会超过30小时，有大量分支任务和剧情，根据玩家在冒险中所做的决定，场景将会发生变化。资料片中还加入了新的怪物，例如Gatekeeper，这是由一种各个身体部位缝合起来的巨大假人，还有则是以树根构成的“秩序骑士”。

Bethesda目前并未公布《战栗之岛》的发售时间，并且目前确认的只有PC版，是否在X360和PS3上推出尚未确认，不过推出的可能性极高。

3DM-SMV
plumbook.cn

事件 男孩玩GB触电身亡，英国政界哗然

Game「Boy Killer」？游戏业再次遭抨击

据英国《镜报》报道，一位伦敦男孩跟着母亲前往泰国旅游时，因为在酒店客房内玩GB而不慎被电死。这位7岁男孩名为Connor O'Keefe，据称是因为在拔掉GB充电器插头时被电死。

男孩的母亲Kathleen Curry说，Connor经常在家里拔GB电源，对于安全用电有足够的常识，因此这起事故的责任在于酒店，酒店方面应该在电源附近贴上警告标识。英国的电器插头一般为三个插脚，通过添加接地线和保险丝等方式提高安全性，而泰国的一般是采用双插脚的插头，因此Curry认为酒店应该用明显的标记提醒外国游客注意。Curry居住的酒店是泰国普吉日落海滩酒店，两年前该酒店遭遇海啸，不过后来经过修复并重新开放。警方进行初步调查后认为男孩之死纯属意外，与酒店无关，与GB电源质量的关联更是微乎其微。

虽然男孩的具体死因目前还在调查中，英国政坛已经有一些人士借题发挥，认为应该对游戏进行全面管制。英国保守党影子内阁的教育大臣Boris Johnson日前呼吁青少年远离GB和PS等系列游戏机，甚至将英国国民文化素质的降低归咎为游戏机的盛行。一向说话毫不客气的Johnson说"像毒品一样蔓延"的游戏正在"让年轻一代走向堕落"，"游戏发行商财富不断增长的同时，孩子们的学习成绩正在下降"。英国是全欧洲游戏软件拥有率最高的国家，约89%的青少年至少拥有一台游戏机。

事件 韩国网游将登陆Wii

Nexon携手任天堂开拓韩国游戏市场

《跑跑卡丁车》是韩国Nexon公司推出的网络赛车游戏，被称为韩国的"国民级游戏"。由于该作内容与《马里奥赛车》非常接近，任天堂曾表示准备状告Nexon，此事后来不了了之。如今任天堂不仅没有控告Nexon，反而与其携手共同开拓商机。近日任天堂在韩国召开新闻发布会，宣布已经与Nexon达成合作关系，Nexon目前已经开始为Wii开发游戏。

去年E3展，Nexon公司曾经宣布将会在NDS上推出其招牌作品《冒险岛》(Maple Story)，该作预计于2007年春季推出。Nexon的业务主力虽然是网游，但是其市场目标与任天堂非常接近，都是通过简单休闲的游戏吸引平常不玩游戏的人，其主力作品几乎全部都是休闲网游。



▲PC版《冒险岛》画面。

新闻短波

Capcom高层跳槽至Rockstar

前Capcom欧洲分公司常务董事Gary Dale日前宣布重返Take-Two。Dale于1994～1998年期间担任BMG Entertainment互动软件及视频部门总裁，后来该部门被Take-Two收购。Dale在Take-Two工作了5年，由他监督推出的游戏超过30款，包括《GTA》一代。2003年，Dale跳槽到Capcom。此次重返Take-Two，Dale将会担任Rockstar Games的首席运营官。

《掠食2》

在PC和X360上大受欢迎的《掠食》(Prey)目前已经确认将会推出续作，开发商Human Head表示，《掠食2》将于2007年末发售。据称《掠食2》用完全不同的角度描述了主角的冒险，采用了从未使用过的新概念和技术。

PS3《机密武装》取消开发



据《FAMI通》报道，Konami大力宣传的PS3 FPS游戏《机密武装：突袭》目前已经取消开发，不过目前Konami并未对此发表正式声明。《机密武装：突袭》是2006年E3展Konami重点宣传的FPS游戏，号称日本第一款FPS。但在去年TGS上该作提供的试玩版非常令人失望。

《致命格斗：末日战场》出货过百万

《致命格斗》是美国本土格斗游戏的第一品牌，虽然目前影响力大不如前，却依然雄风尚存。Midway日前宣布，去年10月



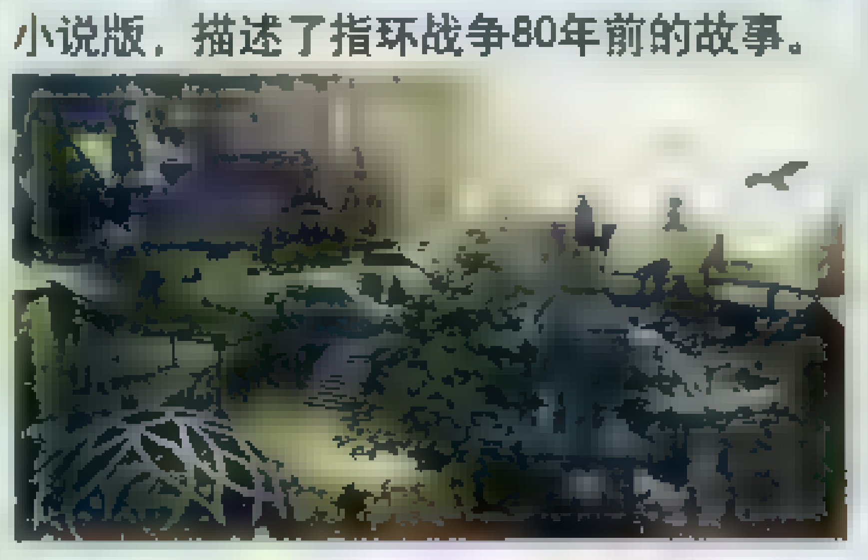
在PS2和Xbox上推出的《致命格斗：末日战场》全球出货量已经突破100万套。该作的Wii版将于今年4月发售。

前ESA主席自立门户

美国娱乐软件协会(ESA)前主席Doug Lowenstein日前宣布，离开ESA后他将会创立"私人股本理事会"(Private Equity Council，PEC)，目前该机构已经获得多家投资公司加盟，其总部位于华盛顿。PEC的成立目标是对私人股本行业进行调查研究，为相关企业机构提供资料。

《指环王 白道会》难产

一位自称来自EA的游戏开发人员日前向外界透露，EA已经解散了《指环王 白道会》的开发小组，制作人Steve Gray已经离开EA，该作将可能终止开发。目前EA并未就此事做出评论。《指环王 白道会》是"《指环王》系列"的RPG新作，原计划于PS3及X360上推出，游戏内容则是改编自《指环王》的小说版，描述了指环战争80年前的故事。



韩国放宽游戏限制

过去韩国对于涉及朝鲜问题的相关游戏一律严厉限制，《幽灵行动2》、《分裂细胞：混沌理论》和《雇佣兵》等游戏都无法在韩国推出，不过近来韩国游戏评级委员会开始放宽限制。据韩国《朝鲜时报》报道，韩国游戏评级委员会经过慎重考虑之后决定，之前因为涉及朝鲜问题而被禁的游戏将从2007年开始在韩国推出，此举的目的是"促进言论自由"。

PS2《新牧场物语》

MMV日前宣布PSP的《新牧场物语：无瑕人生》将会逆向移植到PS2上，该作将会追加新的剧情和事件，并且新增"亲密相机"功能，在对话过程中可以放大表情画面，另外还有新增道具《莉贝塔的词典》。



《潜龙谍影 掌上行动2》

PSP的2006年末大作《潜龙谍影 掌上行动》助理制作人Ryan Payton日前在接受媒体采访时说："如果该作在销售上能够获得成功，我们一定会推出讲述大结局的续作。我个人非常期待能够制作这样一款游戏。"《潜龙谍影 掌上行动》发售后无论是媒体评价还是销量都相当出色，由此看来其续作推出的可能性极高。

Capcom打入好莱坞

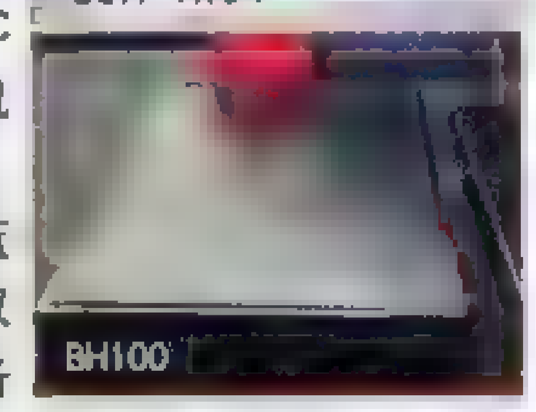
Capcom日前宣布，将会进一步加强与好莱坞的合作，目前Capcom已经在好莱坞附近成立了办事处，并聘请了THQ销售代表Germaine Gioia专门负责开拓好莱坞业务。Gioia在THQ工作了13年，在《汽车总动员》、《海底总动员》、《超人总动员》等游戏的改编权谈判中均发挥了重要作用，并且将THQ的一些游戏品牌成功卖给了好莱坞片商。今后Gioia将负责向好莱坞推销Capcom游戏作品的电影改编权，同时为Capcom争取电影大片的游戏版改编权。之前Capcom已经宣布将会推出电影版的作品包括《鬼武者》、《鬼泣》和《街头霸王》的新片。

LG整合蓝光&HD-DVD

在CES2007展会开幕前夕，LG公司公布了一款兼容蓝光和HD-DVD两种光碟格式的播放器"Super Multi Blue Player(BH100)"以及PC用刻录机"GGW-H10N"。BH100采用了蓝光与HD-DVD双光头设计，配备了HDMI1.2端子，支持1080p影像输出以及DD+/DTS HD/TrueHD等音效格式，该产品售价为1199美元；GGW-H10N不仅可以读取蓝光和HD-DVD，还可以用4倍速进行蓝光光碟的数据写入，该产品售价为1199美元。



GGW-H10N



BH100

索尼8GB记忆棒

索尼在本届消费电子展中正式公布了容量高达8GB的"Memory Stick Pro Duo"，这款超大容量记忆棒将于2月份发售，售价为300美元。



游戏情报站
综述
评论
专题

特报

洛杉矶“全民娱乐展”

IDG举办新展会欲替代E3

自从E3展宣布大幅缩水后，游戏业内的各种团体纷纷响应，试图举办同等规模的游戏展会取代E3。推出了多本游戏杂志的IDG出版集团也准备在洛杉矶会展中心举办游戏展会，并且取其游戏杂志名，将其暂定名为“GamePro Expo”。2007年1月5日，IDG出版集团正式宣布，“GamePro Expo”的正式定名为“Entertainment for All Expo”（全民娱乐展）。该名称来自IDG举办的展会名征集活动，是一位叫做Dante Padre的加州居民于去年11月向IDG提交的创意。

正如其名所示，“全民娱乐展”是面向所有人的游戏展会，其首届展会将于今年10月18～20日期间举办。该展会除了会有最新游戏展出，举办游戏大赛外，还会向观众提供在游戏业内的求职机会。目前IDG并未公布该展会的合作伙伴以及出席厂商，具体消息将在未来几个月内公布。

特报

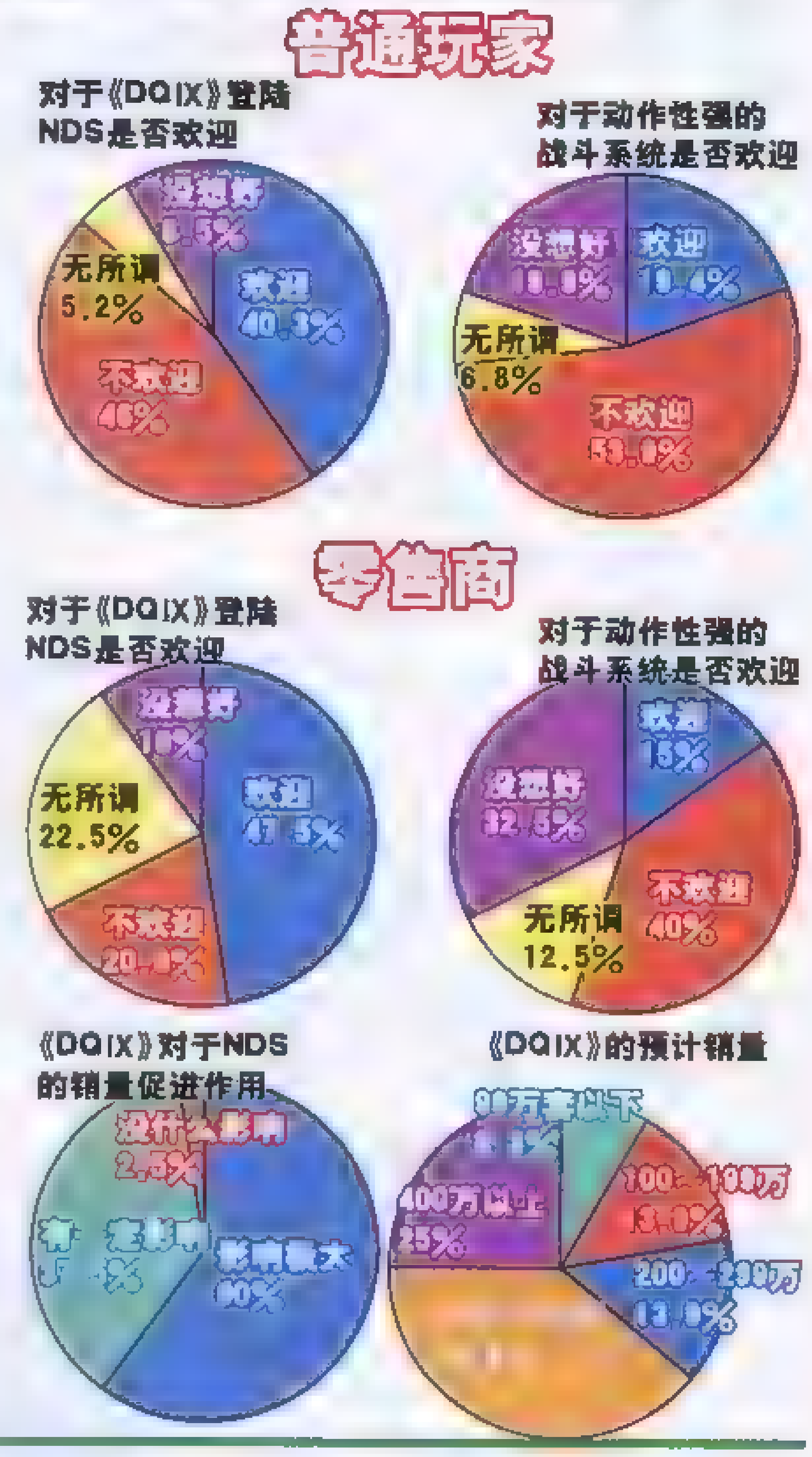
《DQIX》登陆NDS，多数日本玩家不欢迎！

NDS版《DQIX》遭质疑，《FAMI通》公布日本民意调查结果

2006年12月12日公布的《勇者斗恶龙IX》登陆NDS的消息在日本游戏业内掀起了轩然大波，本刊也在之前两期进行了追踪报道，那么日本游戏业对于这起爆炸性事件的看法究竟是怎样的呢？最近日本《FAMI通》杂志从普通玩家、零售商等方面对此事件进行了调查。

此次《FAMI通》的调查对象将近一万人，其调查结果可以说是相当具有代表性。调查结果明显表现出零售商和普通玩家对于NDS版《DQIX》的不同态度，不欢迎《DQIX》登陆NDS的普通玩家超过了欢迎者，至于原因，大多数人表示“大作就应该用电视机的大屏幕来玩”，还有很多人担心NDS的游戏容量和画面质量会影响到游戏品质；而对该作表示期待的人大多是看中了触摸屏带来的全新可能性，以及可多人游戏的特点。不过对于《DQIX》的游戏系统，大多数玩家表示不喜欢，原因是《DQ》传统指令式操作方式的群众基础太雄厚，很多玩家认为“这款游戏不能叫《DQ》”。

零售商方面，《FAMI通》调查了126家“FAMI通协力店”，接近一半的店家对《DQIX》表示欢迎，其理由是希望促进业界的活性化，大多数人认为该作的销量将会达到300万套以上，并且将大大推动NDS的硬件销量。而对于该作的动作RPG方式，大多数零售商也表示反对。



本期关注数字

7500万

位于爱尔兰都柏林的市场分析机构“Research & Markets”日前发布了次世代游戏市场的分析报告《转型中的全球电子游戏市场：次世代游戏的兴起》，报告指出，到2010年，PS3的全球销量将会达到7500万台，以小幅优势赢得次世代大战。“Research & Markets”并没有给出X360销量的预测数字，不过表示其销量将与PS3非常接近，而Wii的前景在报告中着墨不多。

虽然PS3目前处于困难时期，大多数分析机构的预测中仍然相信次世代大战的胜者依然是PS3，但领先优势将非常微弱。

1000万

Square Enix宣布，“《王国之心》系列”全球销量目前已经突破1000万套，其中PS2的《王国之心》和《王国之心Final Mix》在日本的销量为150万套，北美为290万套，欧洲为110万套；GBA版《王国之心：记忆之链》日本销量40万套，北美为90万套，欧洲为20万套；PS2《王国之心2》日本销量为110万套，北美为160万套，欧洲为50万套。

《王国之心》是继《最终幻想》、《勇者斗恶龙》之后，Square Enix打造的第三大RPG系列，目前看来该目标已经初步实现。PS2版《王国之心2最终混合版+》也已经确定将于3月29日推出。

留言板

无线双节棍？

据国外媒体报道，目前任天堂正在开发Wii双节棍手柄的无线版，也就是说，Wii的左右两个手柄不再需要用线连接，让玩家可以毫无顾忌地加大游戏时的动作幅度。“双节棍手柄”的名称由来是将两个手柄用线连接后，在结构上有点像双节棍，而如果设计一个无线的版本，似乎已经不能称之为“双节棍”。不过设计这样一个手柄在技术和成本上都没有什么问题，考虑到一些玩家游戏时动作幅度较大，推出“无线双节棍手柄”可以说是很有必要的。

可信度 ★★★★☆

X360版《铁拳6》？

据美国IGN报道，原定PS3独占的《铁拳6》将可能推出X360版。据称这则传闻的来源是业内某知情人士，此前由他透露的《VR战士5》移植X360的传闻后来也得到了印证，因此X360版《铁拳6》的消息也越发引起人们的注意。该消息来源表示，X360版《铁拳6》很早之前就已经投入开发，预计将于今年末紧随PS3版之后发售。



Namco一直是索尼的忠实盟友，与Bandai合并成为NBGI后仍然不遗余力地支持PS3，NBGI的两款PS3首发游戏和HD版《铁拳5：暗之复苏》目前仍是PS3在日本的支柱型游戏。不过出于商业利益考虑，《铁拳6》推出X360版也是合情合理，几年前Namco就已经让《灵魂能力2》跨平台发展，其Xbox版取得了不错的销售成绩。

可信度 ★★☆☆☆

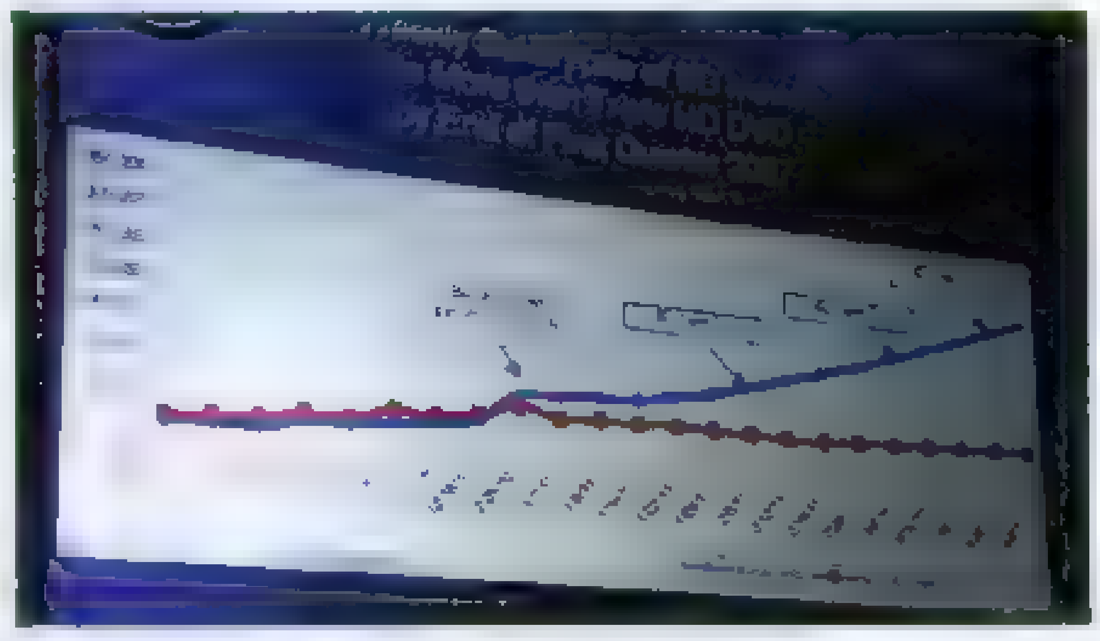
X360降价100美元？

美国市调公司Yankee Group分析家Michael Goodman日前表示，微软将可能在3～6月份期间降低X360的售价，并且降价幅度可能会达到100美元。Goodman认为，微软要想具备足够的竞争力，并将索尼逼到墙角，同时压制Wii，那么100美元的降价幅度是非常必要的。Goodman的分析理由是目前X360的成本已经降到359美元（豪华版），并且采用60纳米工艺后，其成本将进一步压缩。不过Wedbush Morgan分析家Michael Pachter则认为，微软是一家“贪婪的公司”，不会轻易降低X360的售价，只有索尼降低PS3售价后，微软才会跟进，而时间应该是今年夏季之后。

可信度 ★★☆☆☆

本期新闻综述

索尼绝地大反击


▲PS3发售后，蓝光影碟的销量将HD-DVD远远甩在了身后。

2006年对于索尼来说是充满噩梦的一年，从PS3到蓝光，索尼投入重注的多媒体战略相继显露颓势。令人欣喜的是，2007年刚刚到来，索尼总算迎来了一线曙光。CES展上索尼公布PS3北美出货量突破100万台，一扫分析家们的悲观预期，大大振奋了整个索尼集团乃至蓝光阵营的军心。PS3销售成绩公布当日，索尼股价狂涨，最终以每股5550日元收盘，当日涨幅高达6.5%。分析家对索尼的信心回暖，国际顶尖投资公司高盛将索尼的股票评级从“持有”上调为“买进”。与此同时，索尼集团CEO Howard Stringer信誓旦旦地宣布：“我可以保证，明年索尼营业利润将会达到5%，我们已经找到了实现目标的有效渠道。”

从本届CES展中蓝光阵营表现出的强大声势可以看出，肩负着整个蓝光战略的PS3在沉重的步伐中总算迈出了坚实的一步，PS3仅仅用了一个多月的时间就扭转了蓝光与HD-DVD之间的战局，并且取得了好莱坞压倒性的支持。当然，我们也要理智地看到，在旷日持久的次世代光碟格式大战中，蓝光目前取得的只是阶段性胜利，而PS3已经为此付出了沉重的代价。不管怎样，CES为索尼的2007年开了个好头，索尼的绝地大反击才刚刚开始。

本月业界声音

“任天堂是我们的头号劲敌”

微软主席比尔·盖茨日前在接受媒体采访时说：“任天堂的掌机和家用机的强大竞争力让我印象深刻，他们才是我们的头号劲敌。”一直以来，微软一直视索尼为最大敌人，对于任天堂几乎视而不见，而如今盖茨口风的转变似乎意味着微软已经将矛头转向任天堂。毕竟NDS和Wii实在太受欢迎，任天堂在去年年末商战期间的市场占有率以绝对优势压倒了索尼和微软。

“我对HD毫无兴趣”

《潜龙谍影4》是已公布的PS3游戏中，在欧美期待度最高的一部，也是最能体现PS3机能的游戏之一。然而作为《MGS》生父的小岛秀夫日前却在接受媒体采访时表示，他对高解析度(HD)不感兴趣，反而更期待Wii。



小岛秀夫在《GamePro》的采访中说：“我每天都在跟自己说非常想做Wii的游戏，但《潜龙谍影4》没做完我什么也做不了。我们并不像人们说的那样期待HD，我本人对HD毫无兴趣。画面多漂亮我们并不在乎，为了突出游戏气氛，我们有时甚至会故意让画面显得很脏。”

本月名人关注

2006日本游戏业五大名人

日本《FAMI通》杂志日前公布了2006年日本游戏工业大奖的获奖名单，在其“2006年游戏业最具影响力名人”的评选中，任天堂社长岩田聪以201票的明显优势高居榜首，SCEI会长久多良木健以181票屈居次席，这也在某种程度上反映了2006年任天堂在日本游戏业的绝对领先地位。其他三名入选者分别是：Mistwalker社长坂口博信(126票)、任天堂首席制作人宫本茂(41票)、Konami首席制作人小岛秀夫(33票)。

本月轶闻

英军招募玩家开战机

英国军队日前开始招募有广泛游戏经验的玩家入伍，有关官员认为，玩家有着很好的手眼协调能力，非常适合驾驶阿帕奇武装直升机。武装直升机的驾驶非常复杂，通常需要训练多年才能掌握，英军在阿富汗部署了大量阿帕奇，并且表示他们扮演了“重要角色”，因此需要有更多的驾驶员。一位英国空军军官说：“驾驶战机需要沉着分析来自各方的信息，而在游戏中成长的年轻人经历了GB、PS和Xbox，已经在游戏中培养了这些能力。”

英国于2002年一口气订购了67架阿帕奇，每架成本3700万英镑，该举动遭到了猛烈抨击，因为这批阿帕奇买回来后因缺少驾驶员而大多被堆到了仓库里，英军原计划于2004年4月开展阿帕奇驾驶培训计划，但因为各种原因推迟到了2007年2月。

SCi创始人获英帝国勋章

2007年新年之际，英国女王向英国社会各界做出突出贡献的人们颁发了“英帝国勋章”，今年有一位游戏业人士获此殊荣。首先是SCi Games的创始人Jane Cavanagh，她获得了“官佐勋章”。Jane于1988年独资创立SCi Games，1999年该公司于伦敦证券交易所上市。2005年5月，SCi收购了《古墓丽影》的发行商Eidos。Eidos的执行官Ian Livingstone也曾获得官佐勋章。

本月关注硬件

PS3手柄获艾美奖



PS3“六轴”手柄公布后，由于取消了振动设计且被疑为抄袭了Wii的动作感应创意，因而广遭恶评。尽管如此，在今年的消费电子展中，“六轴”手柄却为索尼挣了不少面子。美国国家电视艺术与科学学院为“六轴”手柄颁发了技术及工程设计的艾美奖。除了艾美奖外，PS3在本届CES展中还获得了诸多奖项，包括“最佳创新奖”、《PC World》的“20大最具创新产品大奖”、《Sound & Vision》的“编辑选择奖”、“数字娱乐集团”的“Emiel N. Petrone数字创新奖”。

本月市场观察

PS2仍为SCE主力

《商业周刊》最近报道了市调公司MHP对PS3和PS2发展前景的预测分析数据。MHP预计到今年3月底，PS2的财年总出货量为1100万台，而PS3为600万台；而到了下一个财年，PS2仍然是SCE的主力，出货量预计仍然会保持1100万台的水平，而PS3预计为700万台。目前PS2全球出货量已经超过1.1亿台，每台PS2纯利润约为8美元。

游戏店假期营收17亿美元

2006年美国游戏市场再创历史新高，而作为全球最大游戏零售集团的GameStop自然受益匪浅。GameStop日前宣布，2006年11～12月的9周时间内，其零售总额高达17亿美元，比2005年同期提高29%。GameStop主席兼首席执行官Richard Fontaine表示，这是GameStop成立以来最成功的商季，而在此期间最畅销的游戏依次是：《战争机器》、《最终幻想XII》、《塞尔达传说：黄昏公主》、《吉他英雄2》和《WWE SmackDown! vs. RAW 2007》。

Atari厄运连连

法国Infogrames公司自从购买了老牌游戏公司“Atari”的公司名并更名为Atari后一直厄运不断，近年来随着业绩的进一步恶化，该公司正面临被摘牌的命运。由于股价长期在1美元以下徘徊，纳斯达克数次对Atari发出警告，如果无法在规定时间内将股价回升到1美元以上，Atari将会被取消股票交易资格。为了保住其在纳斯达克的席位，Atari日前宣布进行股票合并，将10股整合为1股，从而使每股股价从原来的0.57美元提高到5.7美元。然而股票刚刚整合的当日，其股价就跌到了5.45美元，Atari目前可以说已经到了关乎生死存亡的危险境地。

EA独霸欧洲

作为全球最大的第三方游戏公司，EA不仅霸占着美国市场，同时也在欧洲具有最高的市场占有率。据统计，2006年内EA的游戏有27周占据欧洲游戏销量榜首，而并列第二的THQ和Take-Two各有6周时间占领销量榜首。



EALA引领家用机RTS革命

专访EA洛杉矶制作室

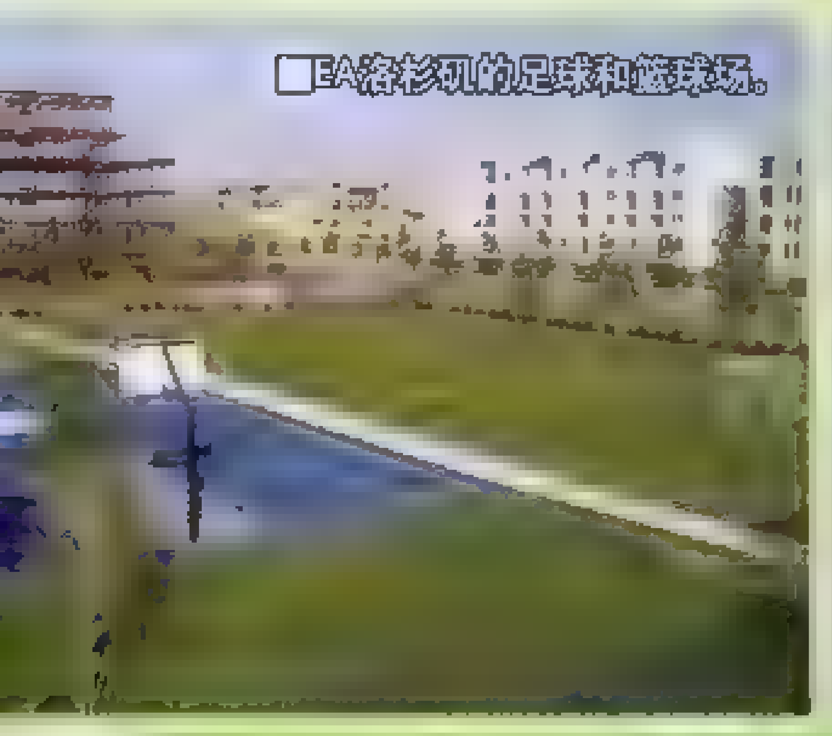
文 征服者·Delphi
美编 NINA


▲EA洛杉矶为我们安排的下榻饭店：利兹卡尔顿。


▲EA洛杉矶公司的健身房。

没有什么比在X360上发布即时战略游戏《中土大战2》更能昭示EA洛杉矶公司的雄心壮志了。在接受采访时，EA洛杉矶高级制作人Mike Gloseck始终用乐观从容的态度来面对我们的种种疑问。的确，次世代游戏主机上第一部即时战略游戏的称号真的是非常鼓舞人。那么顺理成章的，在《中土大战2》之后，我们迎来了次世代游戏平台上即时战略游戏的一个开发热潮，在微软震撼发布他们的即时战略大作《光环战争》后，EA洛杉矶公司决定将旗下在电脑游戏领域声名显赫的《命令与征服3》搬上X360平台。

EA洛杉矶公司之行剪影


■EA洛杉矶的足球和篮球场。


■EA洛杉矶宽敞的员工餐厅。


■EA洛杉矶公司的正门口。

12月11日至13日，命令与征服中文网征服者，作为亚洲惟一受邀的媒体，参加了EA洛杉矶公司举办的首次《命令与征服3》社区峰会。作为一名普通的中国游戏玩家能够近距离接触世界级的游戏开发公司，的确是一次非常难得的机会。尽管这次活动的主题是介绍和试玩电脑版本的《命令与征服3》，但我们依然为UCG的读者们带来了第一手的EA洛杉矶公司次世代游戏开发情报。因为当你走进EA洛杉矶，就会发现他们进军次世代游戏舞台的号角已经吹响。


■EA的游戏体验店，这里卖的游戏比市面上便宜许多。


■EA洛杉矶员工休息室的台球桌。

EA洛杉矶的前世今生

EA洛杉矶的前身是梦工厂影业下属游戏开发公司：梦工厂互动，这家公司于1999年在PS平台上推出了著名的二战射击游戏《荣誉勋章》，这款作品所获得的巨大成功，最终促成EA收购梦工厂互动，并将公司更名为EA洛杉矶。2003年，Westwood、EA太平洋和EA洛杉矶公司完成合并，成为EA在全球最大的分公司。该公司总部位于洛杉矶普雷亚维斯塔区，占地面积超过两万平方米，公司主管为前Maxis总经理Neil Young和Westwood创始人Louis Castle，员工总数超过600人，目前主要的游戏作品包括全球销量超过2300万套的“《命令与征服》系列”、累计销量突破1100万套的“《荣誉勋章》系列”和《指环王：中土大战》等著名游戏。

EA洛杉矶在成立之初就已经拥有雄厚的电视游戏开发经验，但这家公司在家用游戏市场几年来的表现只能用不温不火来形容，不过这种情况在2005年底发生了变化，好莱坞电影大师斯皮尔伯格宣布加盟EA洛杉矶，为其打造三款原创游戏，这三款作品中将有两款次世代游戏。目前斯皮尔伯格正同《神偷》和《杀出重围》的游戏制作人Doug Church一起进行其中的一项游戏开发计划，EA洛杉矶的员工对我们透露，这款次世代游戏“不是电影改编，也不是反映二战的游戏。”目前业内传言这款作品的名称为《死亡空间》(Dead Space)。

除了这两部尚未公布的游戏，EA洛杉矶事实上已经在次世代游戏舞台上崭露头角。他们在X360上推出了第一部即时战略游戏《中土大战2》，为次世代游戏平台打造即时战略游戏已经成为公司最重要的开发战略之一，这一战略的主要推动者就是公司的副总裁Louis Castle，作为Westwood的创始人，Castle早在十年前就致力于将《命令与征服》和《红色警戒》搬上SS、N64、PS等平台，并在2000年制作了一款带有解谜成分的PS2/Xbox动作游戏《海盗：黑卡传说》。这里有一个有趣的统计，很多玩家认为Westwood最畅销的游戏非《命令与征服》或《红色警戒》莫属，但事实上，Westwood单作销量最高的游戏是Castle在1994年为SFC开发的《狮子王》，全球累计销量突破了450万套。

即将在今年上市的次世代游戏《荣誉勋章：空降》，由于这次参访的主题限制，我们无缘试玩，不过从制作人口中了解到，《荣誉勋章：空降》确实使用了EA购买的“虚幻3”引擎技术。此外，还有一款为Wii度身定造的《荣誉勋章》游戏也在开发中，将会充分利用Wii新奇的体感操作方式。为了减少市场风险，这款作品可能还将开发PS2版本(12月底EA洛杉矶正式公布了这款名为《荣誉勋章：先锋》的游戏开发计划，将会推出Wii和PS2两种版本)。

EA洛杉矶安排我们下榻在著名的利兹卡尔顿饭店，房间松软的大床、装满各种饮料的冰箱和大理石的卫生间让人顿感舒适，最惬意的是可以望见洛杉矶港口的阳台，惟一遗憾的是屋内宽屏液晶电视并没有配备一台PS3(笑)。为期三天的活动安排既紧凑有趣又无微不至，全部费用都由EA承担，颇显大厂风范，这是一家非常重视玩家社群的公司。EA洛杉矶曾邀请一名叫杰克的9岁玩家参观公司，全程由EA洛杉矶总经理和高级制作人陪同，当我报道这个消息时，一些国内玩家认为邀请这样一个小孩子无助于提升EA实际的游戏销量，但透过这次活动所传达出的EA洛杉矶对玩家的尊重，这一影响却是无法估量的。

EA洛杉矶和EA Mobile(开发移动游戏)的总部坐落在名为“EA Way”的大街上，拥有两座气派的玻璃幕墙风格的大楼以及独立的足球和篮球场，站在布满花草树木的公司园地北望，可以看到洛杉矶的海岸线。EA洛杉矶的工作环境充满了舒适、自由、开放的氛围，公司自助餐厅硕大的冰柜，宽敞的健身房，休息室街机(四台)、台球、游戏机(PS2、Xbox、X360各一台)、按摩椅等一应俱全，员工可以穿拖鞋上班的规定也给我们留下了深刻的印象，EA洛杉矶的员工大多在由隔板围成的办公室中工作，即便是执行制作人的办公室也和普通员工别无二致，EA洛杉矶认为这样有利于员工间的交流与协作。在EA洛杉矶的办公楼，你还会看到非常专业的摄影棚和录音间，很多EA洛杉矶的员工都有电影制作的从业经历，这也让EA洛杉矶的游戏有着一种特有的风格：电影的叙事技巧与运镜手法，强调高互动性和游戏画面的真实感。

在同EA洛杉矶工作人员的闲聊中，我也询问了他们对“次世代游戏主机战争”的看法。大多数人表示现在很难断言谁将获胜，但PS2独大的局面不太可能重演，他们目前都会为这三大平台开发适合的游戏。不过有个有趣的现象，很多员工在对比次世代游戏主机时，提到的只是X360和PS3，而忽略了Wii，看来强调创意玩法的Wii，由于机能和画面的不足，在传统游戏领域并没有太多的优势，这也是EA为Wii成立专门游戏开发公司的原因吧。至于公司内部受欢迎的次世代游戏，除了EA自己的作品外，还有X360上的《哥谭赛车计划3》、《战争机器》，至于最受期待的PS3游戏，《潜龙谍影4：爱国者之枪》成了大多数人的选择。

“EA洛杉矶的员工大多在由隔板围成的办公室中工作，即便是执行制作人的办公室也和普通员工别无二致”

即时战略的一大步

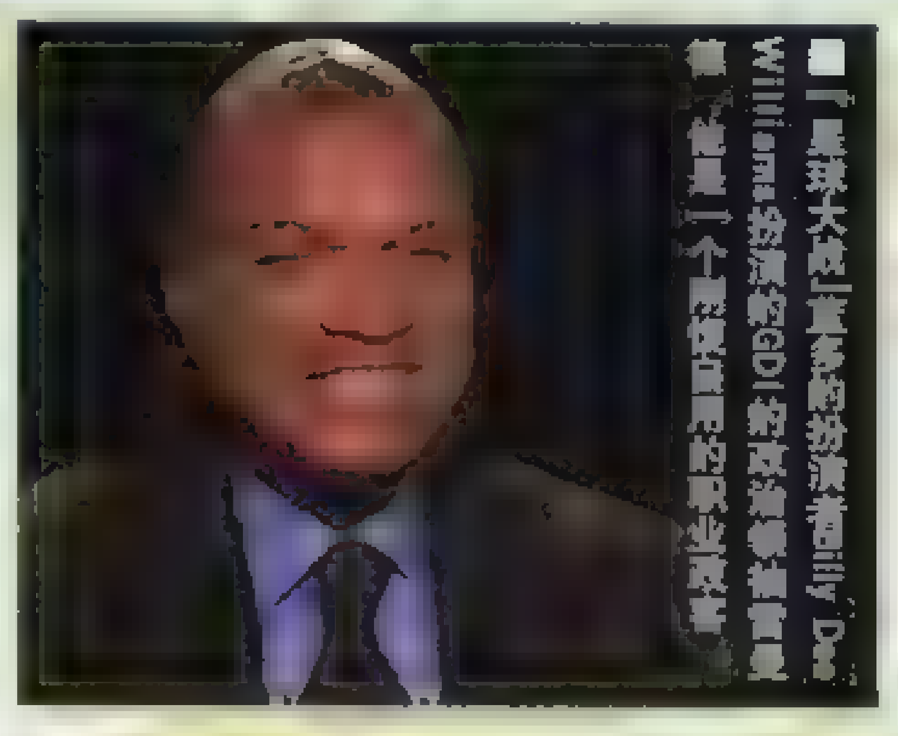

■高级制作人Mike Glosecki正在为我们讲解X360版本的《命令与征服3》。

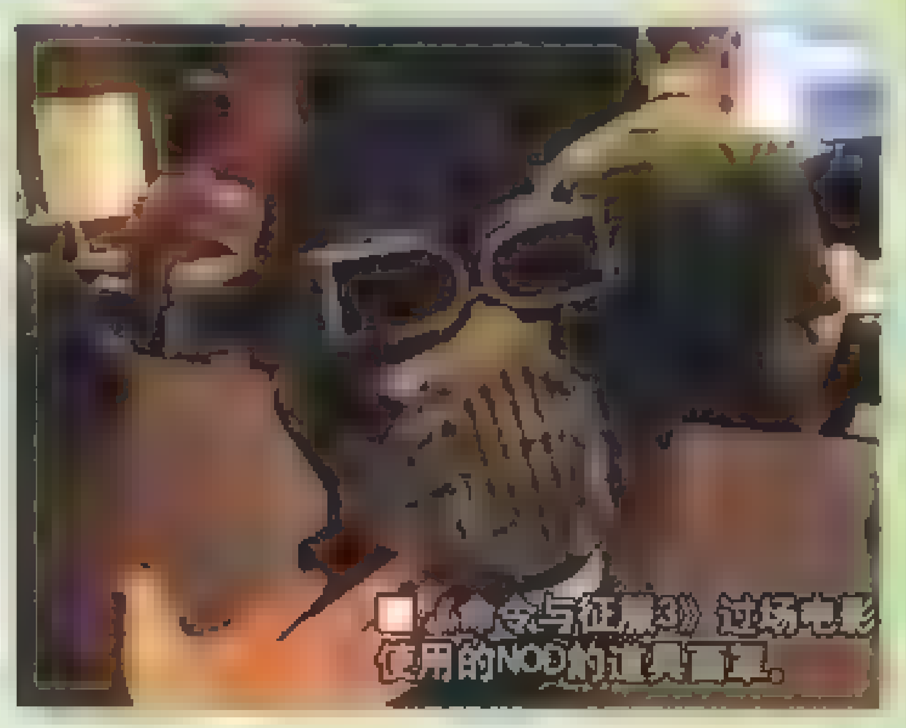
面对X360版的《中土大战2》，相信多数玩家头脑中蹦出的第一个问题，不会是"好不好玩"，而是"如何玩？"。操作问题成为阻碍即时战略在电视游戏领域发展的最大瓶颈。《中土大战2》的成功，或许只代表游戏公司将即时战略搬上次世代游戏主机持久战的阶段性胜利，但它确实在这种尝试停滞数年之际，出人意料地迈出了关键性的一步。《中土大战2》不仅仅是第一部次世代即时战略游戏，更拥有迄今为止电视游戏领域最好的即时战略操作设定。

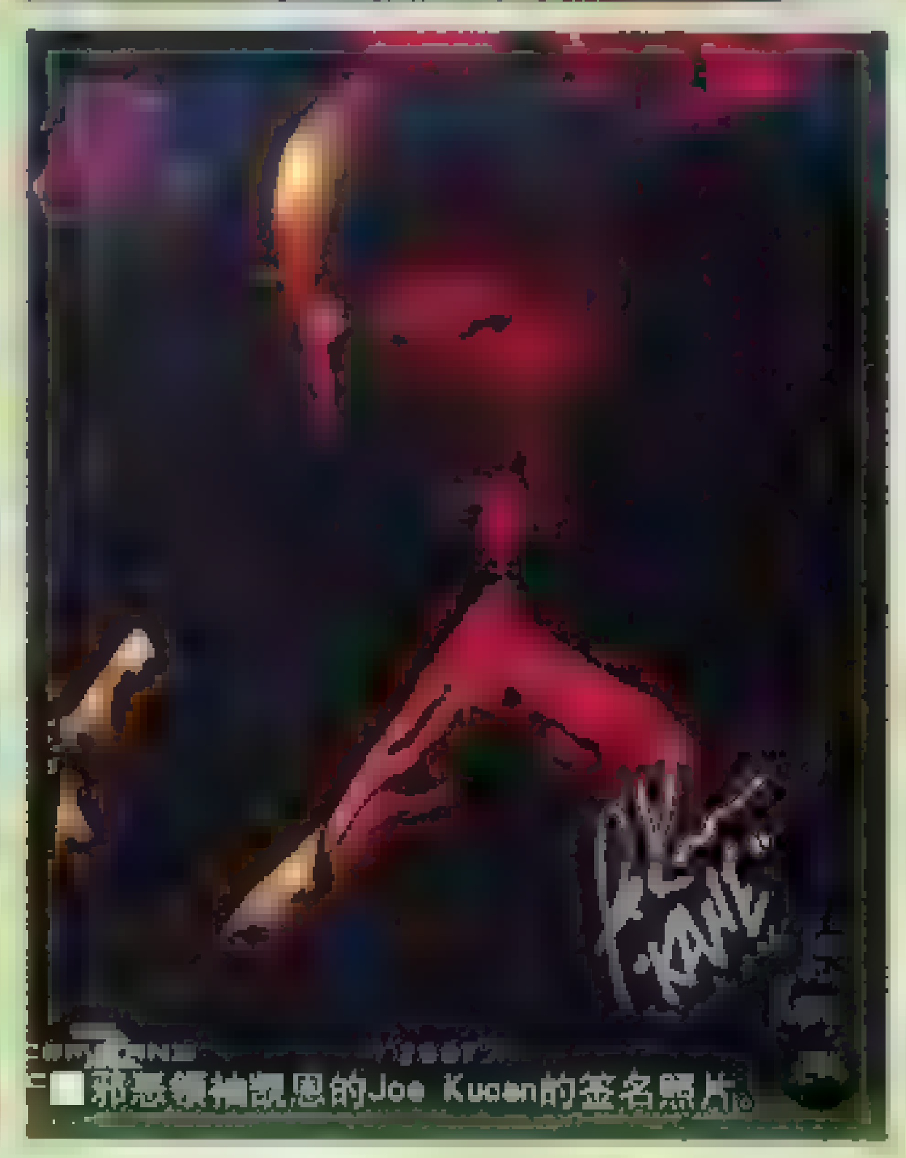
《中土大战2》的操作设定概括地说：就是双遥杆控制光标和视角，A键控制单位行动，RT键叫出帕兰蒂尔（建造和使用技能的游戏菜单），听上去非常简单，事实也是如此，游戏中几乎所有的操作命令都只需1～3个步骤，玩家不仅可以自如地操作个体单位或整支部队，还可以配合LT键便利地选择同类型单位。这种操作不但让X360的玩家体验到了即时战略游戏的爽快感，而且可以适用于其他即时战略作品。

《中土大战2》去年9月上市，月销量接近15万套，现在依然是Xbox LIVE上最受欢迎的25个联机游戏之一。GameSpot、IGN等主流游戏媒体也对游戏的操作方式大加赞赏，均给出了80分以上的优秀评价。当然，这个操作设定并不完美，在游戏战争的后期，玩家需要对不同部队重复进行相同的命令，有时令人感到厌烦。这一设定能够满足控制的需要，但无法承载更多的战略性操作，这让游戏经常表现为各种单位的大混战。


■电影道具师Dragon Dronet同时在游戏中扮演一位NOD的神父。


■「星球大战」蓝多的扮演者Billy Dee Williams扮演的GDI的政治领袖，他是一个擅长应用的职业政客。


■《命令与征服3》过场电影使用的NOD的道具面罩。


■邪恶领袖凯恩的Joe Kucan的签名照片。


■参观者们正在观看《命令与征服3》X360版本的游戏预告片。

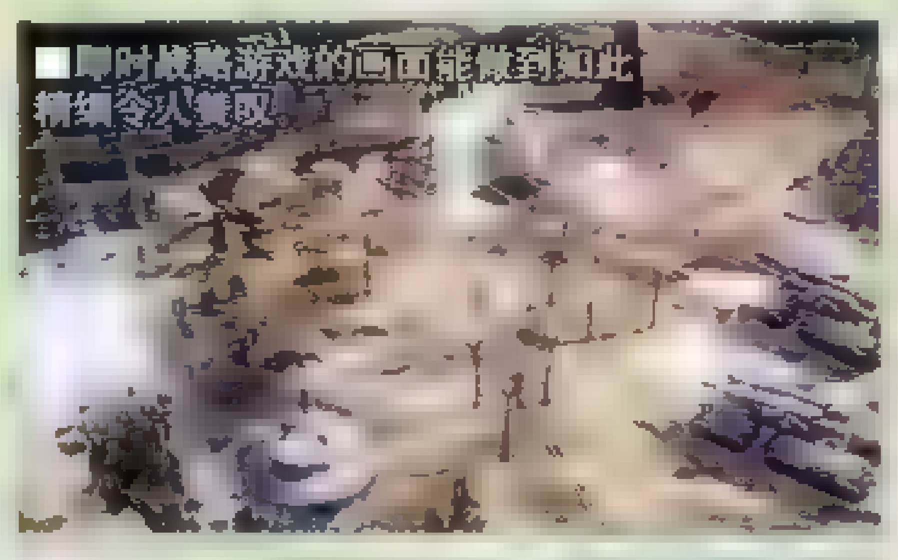
在参观EA洛杉矶的过程中，公司副总裁Louis Castle的出现让这次活动达到了一个小高潮。站在一群社区代表当中的Louis Castle，就像一个虔诚的玩家，他耐心地倾听每个人的意见，不时沉思并提出自己的问题，还饶有趣味地观看了一些社区代表带来的《命令与征服》MOD作品。更令人兴奋的是，他为我们指出了次世代即时战略游戏的发展方向："过去尝试屡遭失败的原因，主要是因为开发者希望在家用机上还原电脑即时战略游戏的所有感觉。为家用机量身打造一套合适的操作固然重要，但做出适合家用机的游戏内容、特性才是成功的钥匙，EA洛杉矶对目前的操作感到满意，下一步的工作将是强化游戏的策略性和爽快感，为次世代游戏主机的即时战略游戏带来一些独一无二的元素。"

《命令与征服3：泰伯利亚之战》就是一部体现Louis Castle设计理念的游戏，X360版的《命令与征服3》力图证明即时战略游戏不仅可以在次世代平台上存在，而且还将拥有深深打动众多策略游戏爱好者的一流素质。身材魁梧的游戏高级制作人Mike Glosecki为我们介绍了这部游戏的开发情况，并展示了一段游戏的宣传视频。《命令与征服3》X360版将包含PC版的大部分内容，玩家将可以使用GDI、NOD以及泰伯利亚矿的始作俑者外星异形三个不同阵营，加入到决定人类命运的第三次泰伯利亚之战中，游戏拥有融合了多线性和篇章结构的精彩单人战役模式，以及崇尚快节奏和火爆战斗的联机游戏模式。


■图中拿杯子的人就是EA洛杉矶公司的副总裁louis Castle。

《命令与征服3：泰伯利亚之战》X360版本拥有比电脑版本更出色的画面表现，纹理、建模更加精细，视觉特效更加华丽。游戏将包含长达110分钟的电影过场，游戏的演员阵容相当强大：在《迷失》中扮演索伊尔的Josh Halloway将出演NOD的情报官，《星球大战》蓝多的扮演者Billy Dee Williams将担任GDI的最高政治领袖，为《分裂细胞》的主人公山姆·费舍尔配音的Michael Ironside出演GDI的格雷戈将军，《太空堡垒卡拉狄加》中的大美女Tricia Helfer则扮演NOD的将军，最令玩家兴奋的是，Joe Kucan将继续出演NOD充满魅力的邪恶领袖凯恩。游戏影片将采用16：9的高清格式，事实上，只有在宽屏液晶电视上，玩家才能够完整领略到不输给好莱坞大片的精彩游戏电影。至于游戏的音乐制作，EA洛杉矶请来了电影《加勒比海盗》、《美国战队：世界警察》以及游戏《潜龙谍影：自由之子》的音乐人Steve Jablonsky，音乐品质自然很有保证。

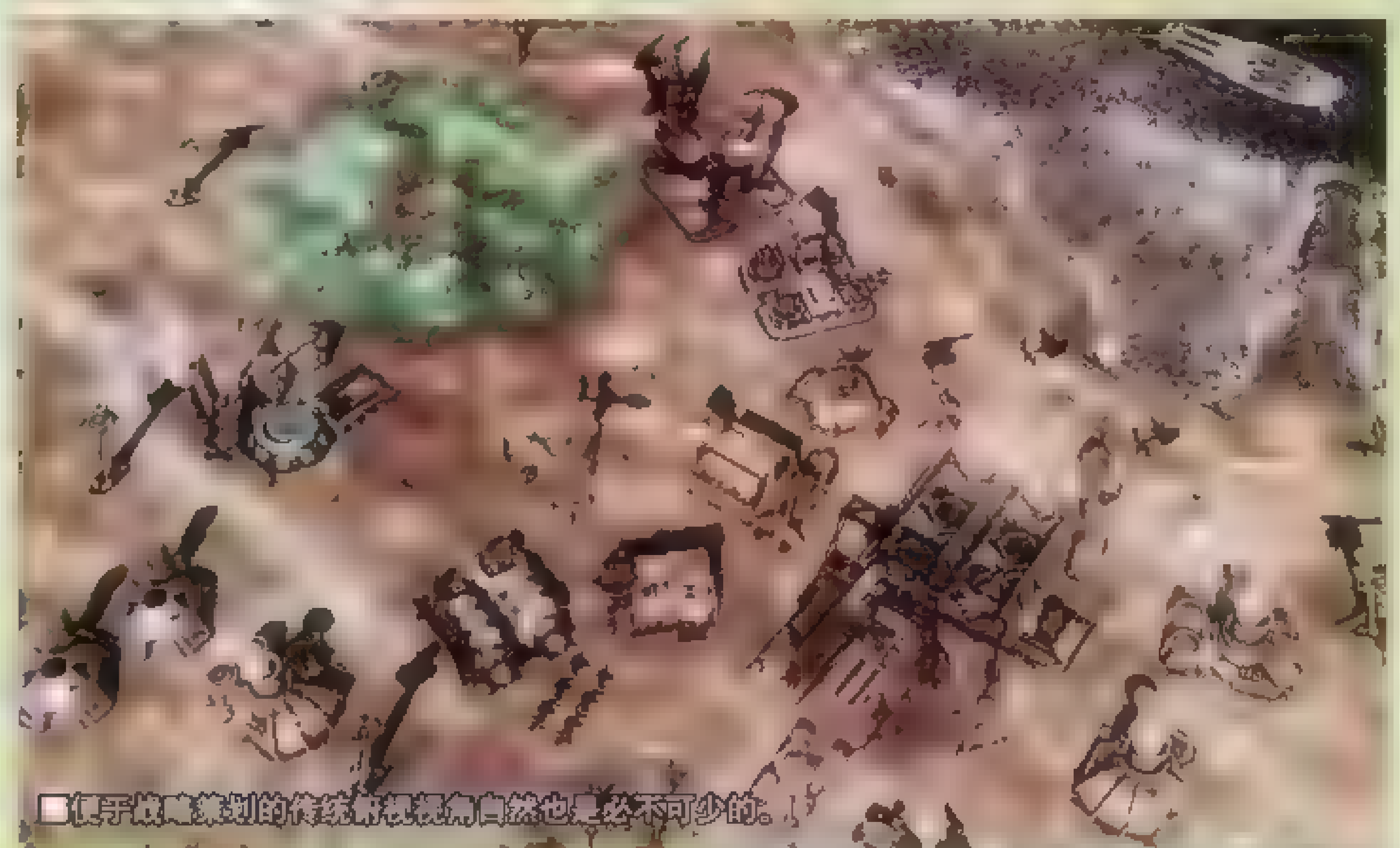

■斜视的视角让战斗场面更具视觉冲击力。


■即时战略游戏的画面能做到如此精细令人赞叹。


■如此壮观的爆炸效果在RTS类游戏中是极为罕见的。


■"征服者"记者Webboy同EA洛杉矶公关经理Apoc在《命令与征服3》的海报前合影。




■便于战略策划的传统斜视视角自然也是必不可少的。

EA洛杉矶对目前的操作感到满意，下一步的工作将是强化游戏的策略性和爽快感，为次世代游戏主机的即时战略游戏带来一些独一无二的元素

Gosecki表示《命令与征服3》将会继续完善《中土大战2》所创建的操作方式，力求让玩家体验到最直接、简单且高效的操作感。目前游戏的控制界面还在设计中，现在玩家在网络上看到的游戏界面和大部分游戏截图都是PC版本的。Gosecki还重点强调了制作组对Xbox LIVE的重视，将会在游戏上市前后发布游戏的试玩版、预告片以及大量收费或免费的任务、地图以及联机素材包的下载。游戏单人任务和遭遇战模式也将根据X360的操作进行优化，另外，游戏还将支持X360专用的摄像头，允许用户在联机大厅进行视频聊天。

游戏最令人激动的部分莫过于它的联机游戏模式，除了保留《中土大战2》大受欢迎的"山丘之王"和"占领阵地"模式外，还增加了：

●**征服模式**：这一模式是在游戏开始前，玩家可以训练一定数量的部队，游戏开始后，玩家将在没有援军，只能利用这些部队的情况下努力获得游戏的胜利。

●**围攻模式**：这个模式其实就是强化防守，在玩家之间将会耸立一座阻拦一切的能量墙，这个能量墙会持续五分钟时间，也就是说在游戏开始五分钟内，玩家不能彼此进攻。

●**夺旗模式**：地图中央有一个隐藏的旗子，玩家将他带回基地获得一分，率先获得五分的玩家就获得了游戏的胜利。

联机对战还包含了一个全新特性：胜利者回放，在一场游戏的最后，获胜者可以在视频窗口展示其获胜的场景，这将给失利的玩家带来很大刺激。

接着，我们询问了《命令与征服3》是否会登陆PS3的问题，Glosecki的回答是目前没有这项计划，但未来很有可能，他同时表示："至少从技术角度讲，我们的操作设定可以平滑过渡到PS3上。"采访的最后，我们来到了EA洛杉矶公司内部的游戏体验店，这里的游戏无论新旧都是统一定价：电脑游戏10美元，电视游戏20美元，比起这些售价低廉的游戏，那些国内很难买到的游戏周边商品显得更加吸引人。





这次洛杉矶之旅只是揭开了EALA次世代游戏开发计划的面纱一角，我们在意犹未尽的同时，也对这家公司的未来动向颇为期待。作为一家以电脑游戏开发成名，又在次世代游戏领域雄心勃勃的公司，现在的EA洛杉矶少了些投石问路的色彩，变得更加勇往直前。我们有理由相信，在今后几年间，EA洛杉矶的名字将被更多关注次世代游戏开发的人们所谈起。

3DM SM

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★ 2006年12月25日～2006年12月31日

1 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker NDS

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー



“《勇者斗恶龙》系列”无疑是日本本土最具号召力的品牌，发售首周就来到第一的位置并不让人感到意外。游戏中玩家的首要目的就是不断地收集强力的怪兽来夺得比赛的冠军，“怪兽交配”系统仍然是游戏的重心所在，由技能书所衍生出来的技能系统也是本作的一大亮点。

本周：593 994套 累计：593 994套

2 Wii Sports Wii

Wii スポーツ



本作之所以受到大家的欢迎，这与在Wii发售前以其为中心的强烈宣传攻势不无关系，虽然游戏只有简单的5个游戏，但也正是通过这几个游戏，从未接触过Wii的玩家都能慢慢适应新的操作方式并喜欢上这种另类的运动快感，真是名副其实的“Wii入门级软件”。

本周：95 479套 累计：566 708套

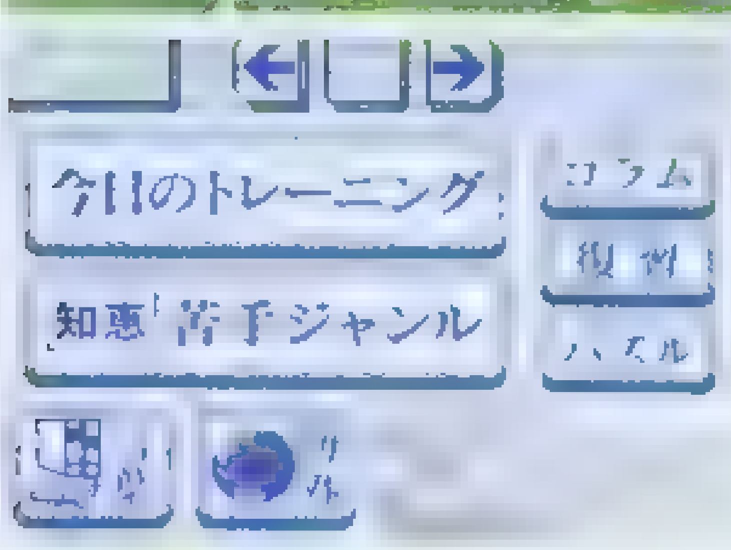
3 第一次的Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：9 ◆本周 83487套 ◆累计 522808套 Wii

4 成人常识力训练DS NDS

监修 日本常识力检定协会 いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS



本作和之前同类型软件测试大脑活性的目的有所区别，通过回答游戏中约1800道与生活息息相关的常识性问题，玩家体会更多的是获得新知识的喜悦。同时本作的受众面并不仅仅局限于“成人”，不少青少年也将它当作了生活中最有趣的随身教材。

本周：72 159套 累计：953 520套

排位	游戏	厂商/类型	发售日/价格	销量	平台
5	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo ACT	2006年5月25日发售 4800日元■上周排位：4	◆本周 69168套 ◆累计 3840286套	NDS
6	[illegible]成人DS训练 [illegible]	Nintendo ETC	2005年12月29日发售 2800日元■上周排位：—	◆本周 61033套 ◆累计 3706467套	NDS
7	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo RPG	2006年9月28日发售 4800日元■上周排位：1	◆本周 56222套 ◆累计 2385449套	NDS
8	潜龙谍影 掌上行动 メタルギア ソリッド ポータブル オプス	Konami ACT	2006年12月21日发售 4800日元■上周排位：2	◆本周 51951套 ◆累计 230321套	PSP
9	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo ETC	2005年11月23日发售 4800日元■上周排位：	◆本周 50248套 ◆累计 3748915套	NDS
10	圣剑传说4 圣剑传说4	Square Enix ACT	2006年12月21日发售 6800日元■上周排位：6	◆本周 48405套 ◆累计 200467套	PS2

和前一周众多大作纷纷出炉的情况相比，本周所推出的《勇者斗恶龙怪兽篇 [illegible]

★ 2006年12月18日～2006年12月24日

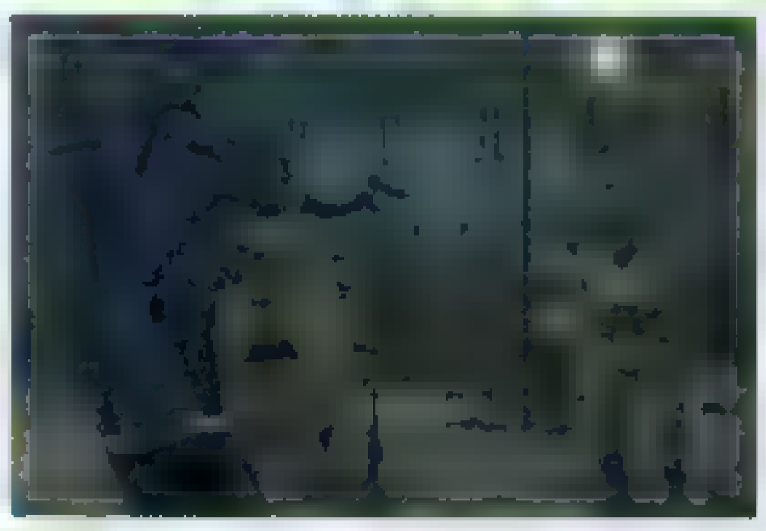
1 口袋妖怪 钻石

ポケットモンスター ダイヤモンド

■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：1 ◆本周 209379套 ◆累计 2329227套 NDS

2 潜龙谍影 掌上行动 PSP

メタル ギア ソリッド ポータブル オプス



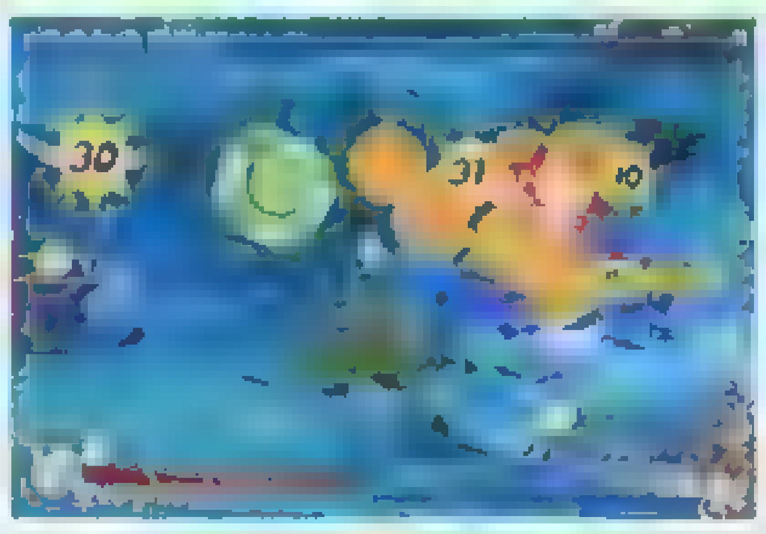
作为“《潜龙谍影》系列”在掌机上推出的第一款作品，游戏仍然延续了以往系列潜入的紧张与刺激，数量繁多的任务都等待着玩家挑战。新加入的“同伴招募”系统也可谓别有新意，如何将各具能力的同伴进行适当地分配也将更加强调玩家与他们之间的配合。

本周：178 370套 累计：178 370套

排位	游戏	厂商/类型	发售日/价格	销量	平台
3	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	Nintendo RPG	2006年9月28日发售 4800日元■上周排位：2	◆本周 184870套 ◆累计 1931445套	NDS
4	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo ACT	2006年5月25日发售 4800日元■上周排位：5	◆本周 154107套 ◆累计 3771128套	NDS
5	Wii Sports Wii スポーツ	Nintendo SPG	2006年12月2日发售 4800日元■上周排位：9	◆本周 152756套 ◆累计 471229套	Wii

6 圣剑传说4 PS2

圣剑传说4



华丽的画面和绚丽的技能效果一定是任何一个玩家对本作的第一印象，而更偏向于动作游戏的本作也很难让系列的老玩家在第一时间适应。游戏独创的MONO系统使玩家与敌人的战斗也不是简单的“硬碰硬”，多利用周围的环境使敌人陷入“惊恐状态”就能轻松获得胜利。

本周：152 062套 累计：152 062套

排位	游戏	厂商/类型	发售日/价格	销量	平台
7	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ 参上！ドロッチェ団	Nintendo ACT	2006年11月2日发售 4800日元■上周排位：3	◆本周 149350套 ◆累计 706984套	NDS
8	时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ オシャレ魔女 ラブandベリー ~DSコレクション~	SEGA ACT	2006年11月22日发售 5800日元■上周排位：6	◆本周 138382套 ◆累计 747928套	NDS

9 第一次的Wii Wii

はじめてのWiiパック



如果说《Wii Sports》更偏向于调动玩家的运动细胞，那么本作动静结合的迷你游戏则更适合大多数玩家的游戏习惯。游戏中除了“打靶”、“赛牛”、“坦克大战”等大家耳熟能详的游戏外，利用“Mii频道”进行“寻人”、“找影子”等小游戏也十分有趣。

本周：137 495套 累计：439 323套

排位	游戏	厂商/类型	发售日/价格	销量	平台
10	JUMP漫画英雄明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	Nintendo ACT	2006年11月23日发售 4800日元■上周排位 7	◆本周 134551套 ◆累计 484529套	NDS

数字酷榜

2006年最畅销游戏前十名

在刚刚迎来2007年之际，日本著名的购物网站亚马逊(www.amazon.co.jp)公布了在2006年内整个网站各个类别销量最高的商品排名，而根据业界的惯例，整个日本2006年全年的游戏销量数据也会在下一财年结算期(大约2007年3月左右)由业界的专业机构进行统计并发表，下面就先让我们一起来看看到目前为止，在亚马逊网站累计被购买次数最多的十款游戏，也正因为这个统计并不代表游戏实际在日本全国的总销量，因此不少被遗漏的游戏也会出现在各位玩家的视线里，看看你是否曾与它们擦肩而过呢？

亚马逊游戏软件销量TOP10



第1位 最终幻想XII

ファイナルファンタジーXII

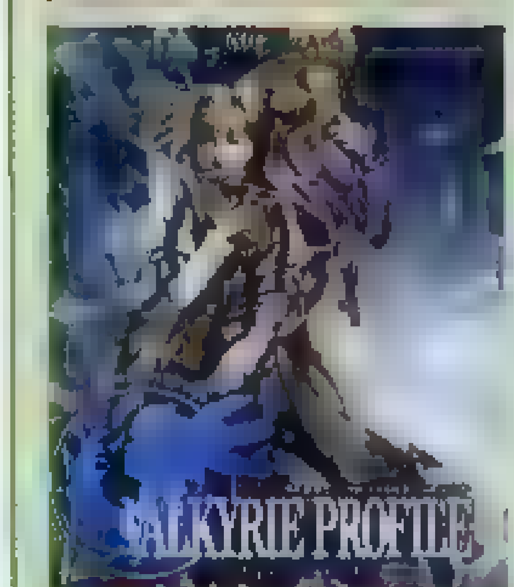
凭借"《最终幻想》系列"的巨大影响力获得第一的本作应该都在各位玩家的意料之中，同时本作也是整个系列中最具争议的一款作品，存在感薄弱的男主角，更像网络游戏的战斗系统也一直是玩家谈论的焦点，不过能在PS2上体会到如此震撼的画面，也只有本作才能做到吧。



第2位 地狱犬的挽歌～最终幻想VII～

ダージュ オブ ケルベロス～ファイナルファンタジーVII～

虽然本作只是外传式作品，但是由于当年《最终幻想VII》这个不朽的经典的确给玩家留下了太多不解之谜，所以本作解开文森特不为人知一面的故事情节自然就能吸引到众多死忠，游戏的画面在PS2作品中也属上乘，但某些时候别扭的视角仍是众多动作游戏中的通病。



第3位 女神侧身像2 希尔梅丽娅

ヴァルキリープロファイル2～シルメリア～

■Square Enix ■2006年6月22日 ■RPG

作为PS上经典游戏的延续，本作的战斗系统仍然设计得十分巧妙并值得玩家深入研究，并且连村庄和迷宫也继续采用了一代2D横轴滚动的方式来表现，细节上的处理也达到了相当完美的境界，不过和一代史诗般的剧情比起来，本作在战魂的刻画上就显得有些薄弱了。

排名	游戏名称	发售日期	对应平台
4	传颂之物 逝者的摇篮曲	2006.10.26	PS2
5	怪物猎人2 dos	2006.2.16	PS2
6	宿命传说	2006.11.30	PS2
7	异度传说三章 查拉图斯特拉如是说	2006.7.6	PS2
8	.hack//G.U. vol.2 思念之声	2006.9.28	PS2
9	新超级马里奥兄弟	2006.5.25	NDS
10	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	2006.1.26	NDS

2006日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	12月25日～12月31日	12月18日～12月24日
1	NDSL	7 561 602台	454 332台	485 584台
2	PSP	2 008 264台	78 934台	138 588台
3	PS2	1 492 360台	35 520台	46 209台
4	NDS	1 325 364台	195台	380台
5	Wii	1 032 696台	209 385台	279 277台
6	PS3	453 676台	67 845台	76 882台
7	GBA SP	236 246台	1 532台	1 858台
8	X360	201 176台	14 231台	17 213台
9	GBM	154 302台	2 077台	2 394台
10	NGC	87 916台	1 069台	1 250台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国销量榜

★统计日期 2007年1月1日～1月7日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日 ETC	NDS
2	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月7日 ACT	X360
3	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix 2006年11月14日 RPG	NDS
4	新超级马里奥兄弟 Super Mario Bros.	Nintendo 2006年4月15日 ACT	NDS
5	拳击之夜3 Fight Night Round 3	EA 2006年12月5日 FTG	PS3
6	大脑学院 Big Brain Academy	Ninetendo 2006年6月5日 ETC	NDS
7	塞尔达传说 黄昏公主 The Legend of Zelda:Twilight Princess	Ninetendo 2006年11月19日 A·RPG	Wii
8	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2006年11月20日 FPS	X360
9	疯狂 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年11月14日 SPG	PS3
10	马里奥赛车 Mario Kart	Nintendo 2005年11月14日 RAC	NDS

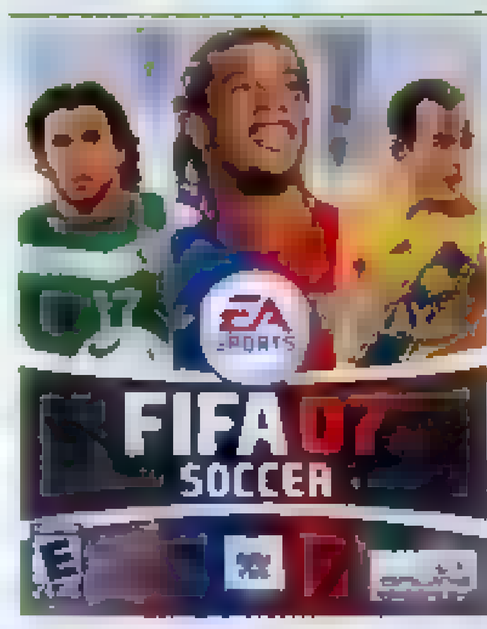


虽然游戏和之前的版本在操作上没有太大的改变，但是通过PS3强大机能所表现出来的声光效果和出色的人物建模，仍然能使任何一个玩家体会到拳击擂台上的刺激与快感，全新的"职业模式"虽然较有新意，但是电脑AI差强人意的表现总会让人有胜之不武的感觉。

英国销量榜

★统计日期 2006年12月31日～2007年1月6日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	FIFA 07 FIFA 07		PS2
2	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日 RAC	PS2
3	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	EA 2006年10月20日 SLG	PC
4	实况足球进化版6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006年10月27日 SPG	PS2
5	学园坏小子 Bully	Rockstar Games 2006年10月25日 ACT	PS2
6	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月10日 FPS	X360
7	汽车总动员 Cars	THQ 2006年11月1日 RAC	PS2
8	乐高星球大战II：原创三部曲 Lego Star Wars II:The Original Trilogy	Lucas Arts 2006年9月15日 ACT	PS2
9	新超级马里奥兄弟 Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日 ACT	NDS
10	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月17日 ACT	X360



欧美玩家对足球运动的喜爱从本作在榜中停留数周的情况就可见一斑，而且本作几乎全平台发售的策略也为其牢牢占据榜首提供了极大的帮助，除了在画面上的强化外，通过众多细节上的改变，玩家能更充分表现出自己的打法特色，而最吸引玩家的还是上网进行对战的乐趣。



正当人们还在遐想着“高达传说”时，高达这一不老题材又将会以“无双”的形式与我们见面。BANDAI提供版权，ω—force提供技术，这梦幻一般的游戏即将在PS3上为我们带来惊喜！

驰骋在地球与宇宙的战场上，体验另类一骑当千的爽快！



高达无双	NBGI/ω—force	ACT
PS3 ガンダム无双		日版
预定 2007 年春	人数未定	[illegible]
对应周边未定		[illegible]

文 十六夜　美编 菲菲

如果说日本国民级游戏是“《DQ》系列”的话，那么在动画界影响力能够与之相媲美的就只有“《高达》系列”了。自从1979年TV版动画《机动战士高达》开播以来，已经经历了28个年头，而高达家族依然在不断壮大。还没等“高达传说”公布，一款秘密制作了2年的游戏突然进入了我们的视野——没错，就是NBGI与ω—force合作开发的PS3动作游戏《高达无双》！

New Type的预知　由画面得知的众多情报

虽然目前厂商闭口不谈关于游戏的各种系统，但相信读者对于“无双”都已经有很深的理解了，那么这里就不妨从“无双”的角度来初探这款游戏。



① 无双槽　既然本作叫《高达无双》，那么标志性的“无双乱舞”是一定能够发动的。通过攻击敌人积攒无双槽，当MAX之后就能够发动华丽的“无双乱舞”——ω—force一定是会这样制作的……

② 机体耐久力　受到攻击，玩家驾驶机体的耐久力就会减少，当降为0时战斗便会失败。不知游戏里有没有在战斗中回复耐久值的道具，而当“血红”后无双槽应该也会自动上升吧……

③ 据点名称　游戏中整个战场被分为了若干区域，而玩家要想占领某个区域就需要消灭一定数量的守军或是处在据点有效范围内一定时间。由此可以认为图中所示的能量槽一种情况是表示守军兵力数量，另一种情况是表示完全制压所需要的时间。不过无论哪种情况，当能量槽降为0后该地区就会被占领。另外，需要攻击的任务目标或是援护目标的耐久度也在这里表示。

强化道具的有效时间　“无双”中玩家能够获得一定时间内提升攻、防、速等效果的道具，而在本作中这一要素也同样存在，战斗中同样会以能量槽的形式表现，当降为0后效果消失。不过目前还不确定效果的种类以及获得方式，估计[illegible]提升“[illegible]攻击强化”[illegible]“喷射槽不减”之类的效果是一定会有的。

机体信息　与“无双”相似，战场敌方机体的头上会有[illegible]红色能量槽表示耐久力。除此之外，当玩家锁定目标后，在屏幕左上方会显示机体的名称，而如果对手是“大众脸武将”或“ACE飞行员”，那么还会显示他们的名字。

击毁数　当玩家击毁敌机后，击毁数就会上升，在战斗结束后与“无双”相同，击毁数将影响评价甚至是“武勋”。不知达到“千机斩”后驾驶员会不会高喊“真·高达无双”……

⑦ 喷射槽　虽然不确定，但按照以往高达类作品的惯例，“喷射槽”这一要素一定会出现。启动喷射槽后机体的移动速度将大幅度提升，甚至能实现在空中的长时间[illegible]在[illegible]程中应该[illegible]攻击[illegible]如果[illegible]这样没[illegible]着时间就太好了……

©创通·[illegible]

3DM-SM
www.plumbook.cn

“《高达》系列”的起始 “一年战争”由此开始！《机动战士高达》

阿姆罗·雷

高达的开发者，提姆·雷教授的儿子。因为吉翁的一次袭击而走上了完全不同的人生。他作为驾驶员的优秀素质也在之后的战斗中越发明显，尤其是“NT能力”的觉醒，使他在战场上创造了一个又一个神话。



▲高达挥舞着光束军刀与周围的敌人进行着近身战，虽然扎古Ⅱ数量多但性能完全不能与高达相提并论。

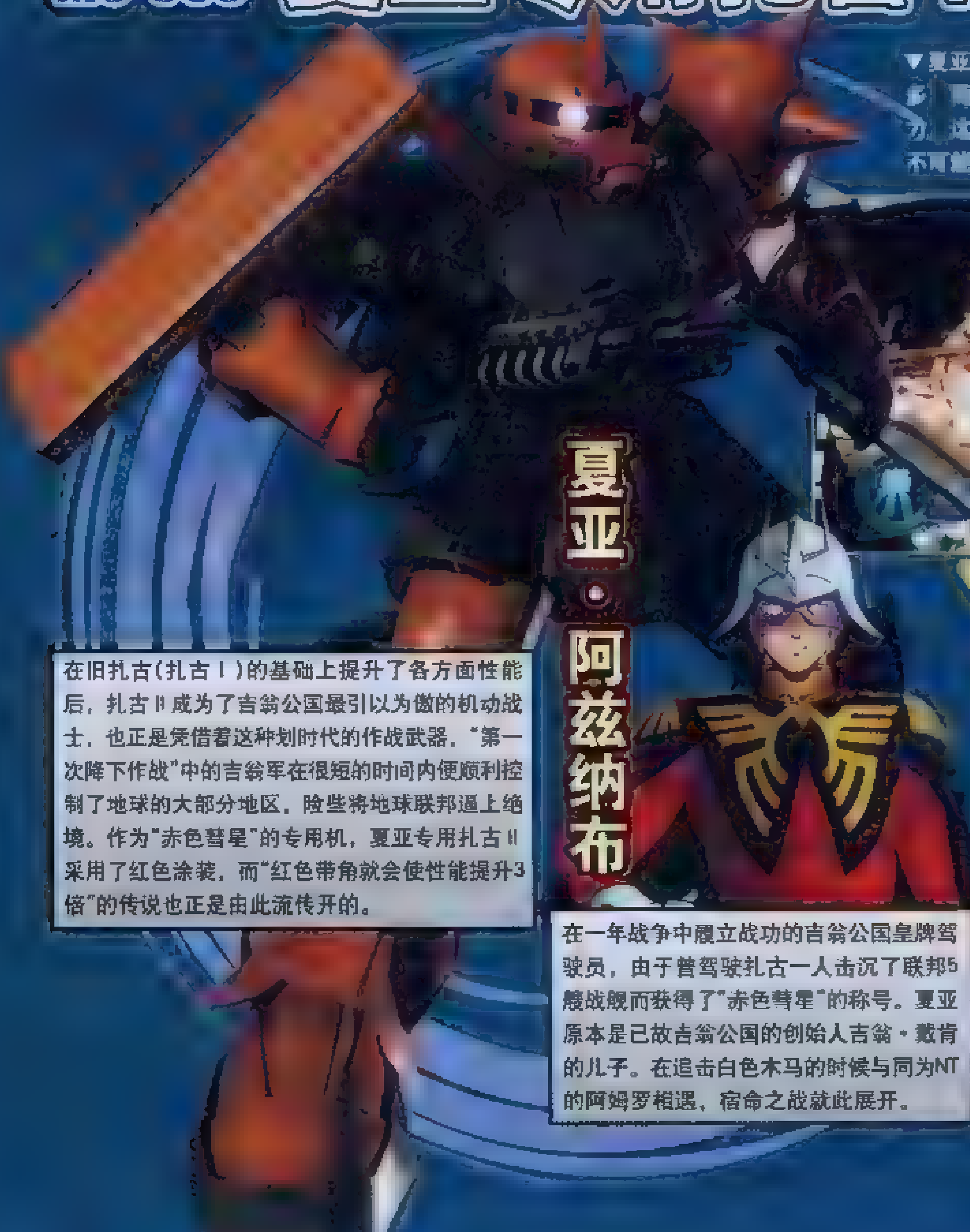


RX-78-2 高达

为了扭转战局，对抗吉翁的扎古，地球联邦军发动了研制MS的“V作战”，而高达就是此次作战中最重要的一环。与吉翁的机动战士不同，高达配备的武器以光线系为主，尤其是拥有能与战舰主炮威力相媲美的光线来福枪，除了高攻击力之外，由钢达尼姆合金制作的装甲为高达提供了有效的保护。正因如此，吉翁的[illegible]

凭借惊异的机体性能 在一年战争中扭转乾坤！

MS-06S 夏亚专用扎古Ⅱ



▼夏亚的路线初期宇宙战居多[illegible]再考虑到当时的生产能[illegible]这种爽快的场面是完全不可能的





▲扎古机枪和扎古火箭炮，夏亚专用扎古Ⅱ同样拥有丰富的射击系武器，是选择高射速还是选择高威力呢？

驾驶员的技术决定胜负的关键！



在旧扎古(扎古Ⅰ)的基础上提升了各方面性能后，扎古Ⅱ成为了吉翁公国最引以为傲的机动战士，也正是凭借着这种划时代的作战武器，“第一次降下作战”中的吉翁军在很短的时间内便顺利控制了地球的大部分地区，险些将地球联邦逼上绝境。作为“赤色彗星”的专用机，夏亚专用扎古Ⅱ采用了红色涂装，而“红色带角就会使性能提升3倍”的传说也正是由此流传开的。

夏亚·阿兹纳布



在一年战争中屡立战功的吉翁公国皇牌驾驶员，由于曾驾驶扎古一人击沉了联邦5艘战舰而获得了“赤色彗星”的称号。夏亚原本是已故吉翁公国的创始人吉翁·戴肯的儿子。在追击白色木马的时候与同为NT的阿姆罗相遇，宿命之战就此展开。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

“一年战争”后7年 新的战斗拉开序幕！《机动战士Z高达》





战场情况瞬息万变 审时适度才是制胜关键！

▲与元祖高达相比高达MK－Ⅱ的动作更加灵活，而机动性在战场上往往是决定生死的关键。



◀与提坦斯经典的可变MS猎犬遭遇，相信在游戏中还会遇到更多标志性机体。



卡缪·维丹

最初由于受到提坦斯军官杰利多对自己名字的侮辱而驾驶了新锐MS高达MK－Ⅱ投奔奥古。然而战争带给他的只有无尽的悲伤，父亲的背叛、母亲在自己眼前逝去，甚至与凤的相遇都最终以悲剧告终。这一切导致了在最后一战卡缪的精神崩溃，不过幸好有花园丽一直陪伴在他身边……

RX-178 高达MK－Ⅱ

提坦斯在格利普斯开发研制的次世代机动战士。高达MK－Ⅱ的建造借鉴了大量元祖高达(RX－78－2)的数据资料，更在原有基础上进行了突破性的革新，其中最为突出、对后世MS影响颇深的就是“活动骨骼”概念。这一理念摒弃了以往孤立、笨重的设计，将机体所有部分整合到像骨骼一样的框架结构，不仅简化了制造以及成本，轻量化后的MS提升了速度，更获得了出色的机动性。



▲使用光束军刀对周围的敌人发动范围型攻击，游戏中驾驶员的成长或是机体能力的提升，应该会增强攻击的伤害力以及判定范围。



MSZ-006 Z高达

奥古和阿纳海姆公司合作的“Z计划”的产物，是作为奥古象征的可变型MS。Z高达装备有光束军刀、光束来福枪、2连装导弹发射器等常规武器，更能够使用大功率高能MEGA粒子炮，其战斗能力在当时是无人能及的。由于采用了装备在背部的飞行装甲、可自由调节的稳定器，Z高达在MS形态拥有卓越的运动性；变形为MA形态后，更能够实现单机突入大气层。在最终决战，卡缪正是驾驶着Z高达击破[illegible]





◀使用装备在手腕上的导弹发射器攻击敌人，从图中可以看出这一招是接在光束军刀的连斩后面发动的，看来本作在攻击方式上还是非常丰富的

&SDM-SMV
www.plumbook.cn

新时代的开始 少年们的战斗！《机动战士高达ZZ》



◀ 将浮游炮聚拢在自己的周围进行全方位攻击，这一招不免让人想到祝融的无双乱舞

为自己的无能而感到后悔吧！



AMX-004 卡碧尼



哈曼·卡恩

新吉恩军的摄政王，假借辅佐年幼的美尼瓦·扎比的名义掌握着新吉恩的实权，格利普斯战役后，哈曼便以复兴吉翁公国的名义全面与地球联邦军开战。与阿姆罗、夏亚等人一样，哈曼也是非常出色的驾驶员，更将NT发挥到了极至。

由阿克西斯独立研发制造的NT专用MS。以当年旧吉恩军爱尔美斯号为基础，强化了塞可缪精神感应系统并配备有感应驾驶员脑波从而实现远距离操控的超级攻击终端"浮游圆锥炮"，可以实现全方位攻击。机体最大外型特征就是装备在两肩的巨大蝶型吸附翼，除可起到防护作用外，能够独立活动的吸附翼更为机体提供了出色的运动性，尤其在宇宙战中效果异常明显。本机的原型设计是《五星物语》的作者永野护。

MSZ-010 ZZ高达





捷多·阿西塔

出生在Side1香格里拉殖民卫星的少年，与同伴一起靠收集、贩卖各种废旧零部件为生。曾偷走Z高达的捷多，最终成为了亚加玛号的一员。残酷的战斗让他失去了许多重要的东西，但也由此令捷多领悟到NT真正的意义，最终在与新吉恩军的决战中战胜了哈曼。

▼ 右手装备的就是ZZ高达标志性武器2连装光束来福枪，对杂兵绝对一击必杀。

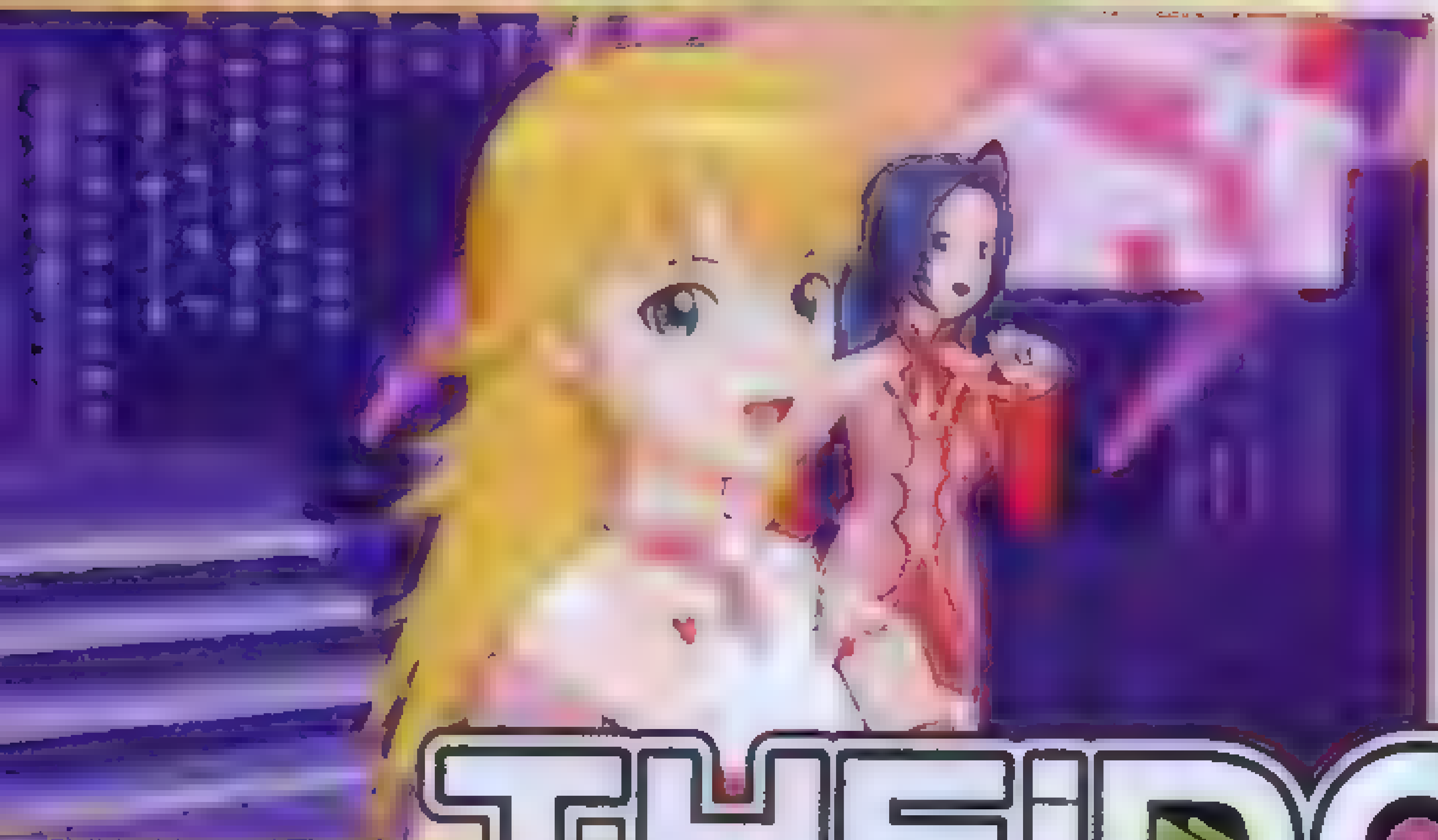


阿纳海姆公司与奥古"Z计划"的衍生MS，除了能够变形为重型战斗轰炸机"G堡垒(G—Fortress)"外，通过核心战斗机与上下身部件的组合，还能够分别作为两部战机单独行动。配备了超高出力武器是ZZ高达最大的特点，2连装光束来福枪、大型光束军刀，无论是性能还是攻击力都要远远高于普通MS，而头部装备的"高能MEGA粒子炮"在破坏力方面更是夸张到了极点。



高火力重装甲攻防一体的MS！

www.plumbook.cn



偶像大师	NBGI	SLG
X360	边末：	对应玩家年龄：15岁以上

《偶像大师》最早是NBGI于2005年7月在街机上推出的育成类游戏，玩家扮演刚刚进入经纪公司"765制作公司(NAMCO的日文谐音)"的新人，负责培育刚刚踏入演艺圈的女孩，通过对演唱、舞蹈、表现力等各方面的训练，最终将她们带上偶像明星的宝座。街机版中玩家要在规定时间内让自己负责的女孩获得足够的支持率，而移植到家用机后，游戏的整体时间得到了大幅度提升，玩家在1年总共52周内有充足的时间培养这些女孩，带领她们摘取桂冠。另外，家用机版不仅与街机版一样支持网络联动与资料下载，更在游戏中设计了数量众多的事件以及新增原创剧情，让玩家无论单机还是联网都能获得最大乐趣。

THE iDOLM@STER アイドルマスター

文 十六夜 美编 菲菲

带领新星一同踏上超级偶像之路！

千里之行，始于足下 训练课程

这些梦想成为未来超级偶像的女孩们，虽然每个人都有不同于常人的潜质，但没有经过任何专业训练的她们仍然还只是像被杂质包裹住的宝石，体现不出自己的真正价值。玩家的工作就是针对这些女孩的个性与能力，编排制定专门的训练课程，并在她们身旁亲自指导。除此之外，玩家还要解决训练过程中所遇到的种种问题，让这些未来的新星能够不受影响地专心练习，提高自身能力，为日后积累足够的资本。

游戏中每个新人都拥有声音(VOCAL)、舞蹈(DANCE)以及形象(VISUAL)3种属性，不同的练习课程会影响这些属性数值的升降，而对于新人的培养，玩家一定要做到重点明确、特色鲜明。



舞蹈练习

与街机版一样，首先会在左侧给玩家一个标准示例，之后玩家就需要在规定时间内参照示例完成舞步。右侧的图标会不停转动，玩家要做的就是根据示例在图标转到正确位置后按手柄相应颜色的键。只要正确完成全部的练习，舞蹈属性就会增长。



歌词练习

用来训练新人记背歌词的迷你游戏。首先会在屏幕中间给出完整的歌词，之后玩家需要将下方打乱的文字正确排列好。与街机版不同，X360版采取的是在固定栏中替换文字的方式，相对来说降低了难度。



家用机版原创角色

星井美希

CV：长谷川明子

年龄：14岁
身高：159cm
体重：44kg
生日：11月23日
血型：B型
兴趣／特长：与朋友聊天

对于音乐、舞蹈都有着惊人的领悟能力，再加上出色的相貌以及不凡的气质，被公认为是最具有潜力的偶像预备生。不过也正由于天才般的能力，美希对于"努力"以及"艰辛"完全没有概念，而这也许正是她成为超级偶像道路上最大的障碍。



如月千早

CV：今井麻美

年龄：15岁
身高：162cm
体重：41kg
生日：2月25日
血型：A型
兴趣／特长：古典音乐

菊地真

CV：平田宏美

年龄：16岁
身高：157cm
体重：42kg
生日：8月29日
血型：O型
兴趣／特长：运动

天海春香

CV：中村绘里子

年龄：16岁
身高：158cm
体重：45kg
生日 4月3日
血型 O型
兴趣／特长：做小点心、唱卡拉OK

高槻弥生

CV：仁后真耶子

年龄：13岁
身高：145cm
体重：37kg
生日：3月25日
血型：O型
兴趣／特长：下黑白棋

©2003 2007 NBGI



表现力练习



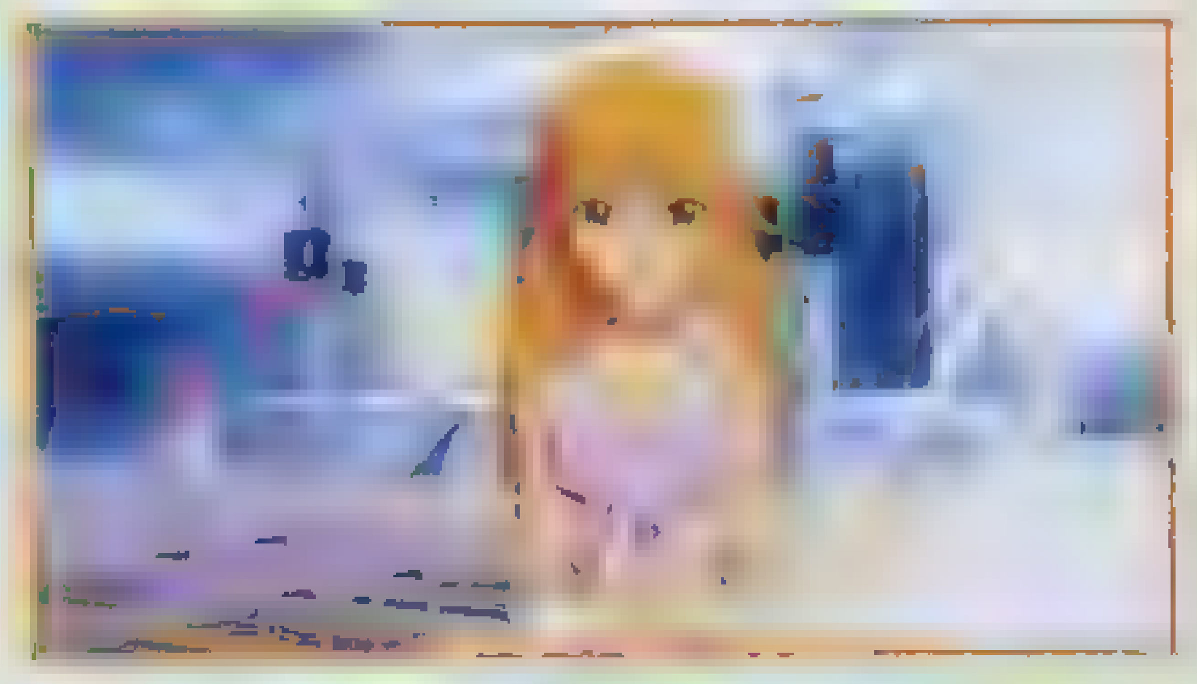
用于增强新人在演唱过程中的感情表现能力，一首歌是否能打动人，除了旋律与歌词外，演唱者感情的投入也将占很大成分。在练习中，玩家要在每句歌词的演唱过程中按照提示选择相同颜色的表情。与街机版的操作不同，X360版的游标只在表情间的连线上移动，相信还是比较容易的。

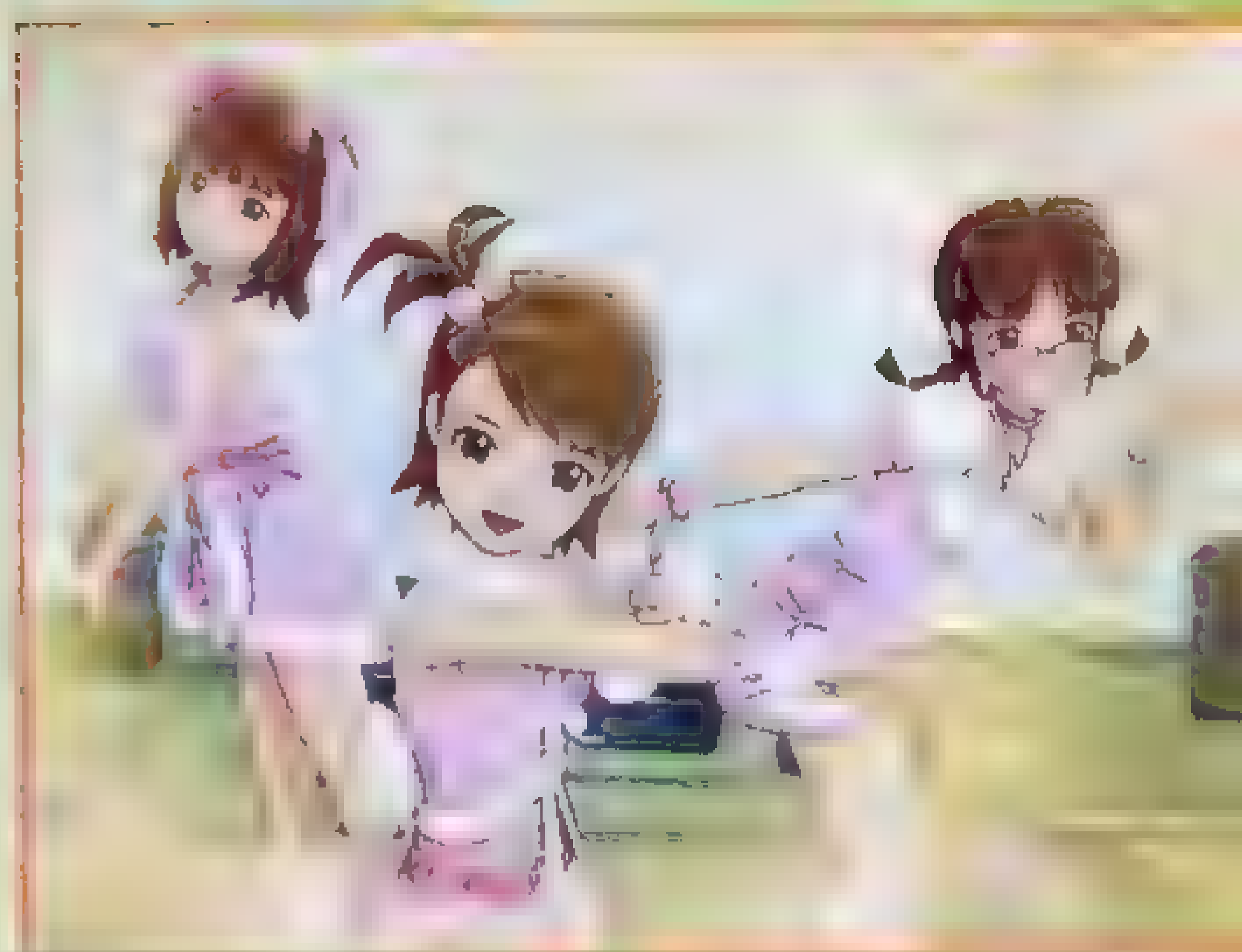
演唱练习

增加角色演唱实力的练习。方法与一般的音乐类游戏类似，玩家需要根据节奏在正确的时机按下相应颜色的按键。需要注意的是，每一首歌角色的演唱能力都是单独的，也就是说练习获得的成果只在练习的曲目上有作用，因此玩家拿到新歌后的第一件事就应该是练习再练习。

正式出道前的预演 走穴

对于新人来说，平时的学习与训练是必要的，然而当她们已经掌握了一定的专业知识和技巧之后，便应该将重点逐渐放在参加各种活动以及小规模演出上。走穴无论是对于新人还是事务所都有好处：新人不仅能够获得实际上台表演的锻炼机会，更能够在这些演出中逐渐培养自己的观众，为日后的出道作准备；事务所除了能够通过这种表演获取资金外，还能够根据新人的实际表现制定接下来的选练课程，做到有的放矢。





与街机版一样，游戏中会根据时间以及季节的不同出现各种地区型比赛以及小规模表演。除此之外，对应网络机能，玩家还能够参加以地区为范围的网上限定演出，说不定就能碰上住在附近的同好哦！

通往偶像之路的第一步 试镜大会

作为经纪人，最大的愿望就是看着自己亲手培养的这些偶像预备生能够在试镜大会上脱颖而出，迈出成为超级偶像的第一步；而对于女孩子们来说，之前艰苦的训练与学习都是为了能够在试镜大会上将自己最具魅力的一面展现给评委和观众，让自己能够借此正式进入娱乐圈。然而试镜大会也是所有新人都需要面对的第一道难关，因为合格人数是之前就规定好的，因此玩家将面对残酷的淘汰赛，只有总成绩排在前面的选手才能获得与电视台签约表演的机会。



试镜大会每月都会按时召开，玩家可以根据自己所培养女孩的实力选择相应等级电视台的试镜会，而移植到X360后，游戏中更会新增加“特别试镜大会”。特别试镜大会分为3月的春季偶像特别节目、6月的夏日嘉年华、9月的秋季大感谢特别节目以及12月的年度偶像光辉大奖赛，只要能够赢得登场的机会，玩家培养的偶像预备生就能有机会在全国观众面前展现实力，增加自己的受关注程度。另外由于支持网络，因此X360版与街机版一样，玩家能够在试镜大会上与其他玩家较量，相信以后在“特别试镜大会”召开的时候比赛一定会非常紧张激烈。



光明力量 EXA	SEGA	RPG
PS2 Shining Force EXA		日版
预定2007年1月18日	1人	7329日元
对应周边未定		对应玩家年龄 全年龄



在经历了前作的洗礼之后不知为什么对这款《光明力量EXA》(以下简称《SF EXA》)倒很期待了起来，最主要的原因就是在原有基础上增加了更多的要素。冒险与防御战看上去很有策略的因素，而强化要塞更是有SLG的风格，而且双主人公的设定也让人在玩起来时不会觉得太枯燥。一个物理，一个魔法，性能是完全不同，而且同伴依旧是性格各异，性能不一，呵呵，到时一定又是"后宫"一片啊。(呀，被踢飞了>_<)

World

文 邪魔天使
美编 菲菲

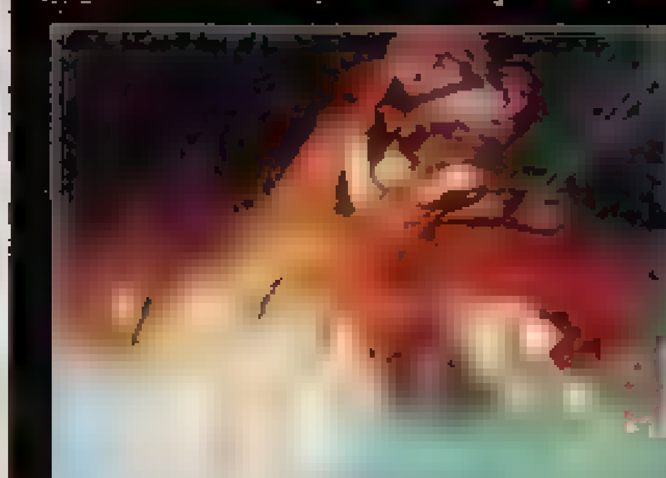
两大势力围绕大陆的霸权而展开的战争

在这个世界上存在着许多种族，有人类、兽人、精灵……但自从魔族建立了自己的王国之后战争就一直持续不停。为了终止这场战争，得到了圣剑光明力量的少年托马投身于战乱之中，但是，正因为他持有光明力量，这让战争发生了微妙的变化。



▶因为战乱大地已经变得一片荒芜，如果再这样持续下去将不堪设想。

CHECK POINT 圣剑光明力量的巨大力量

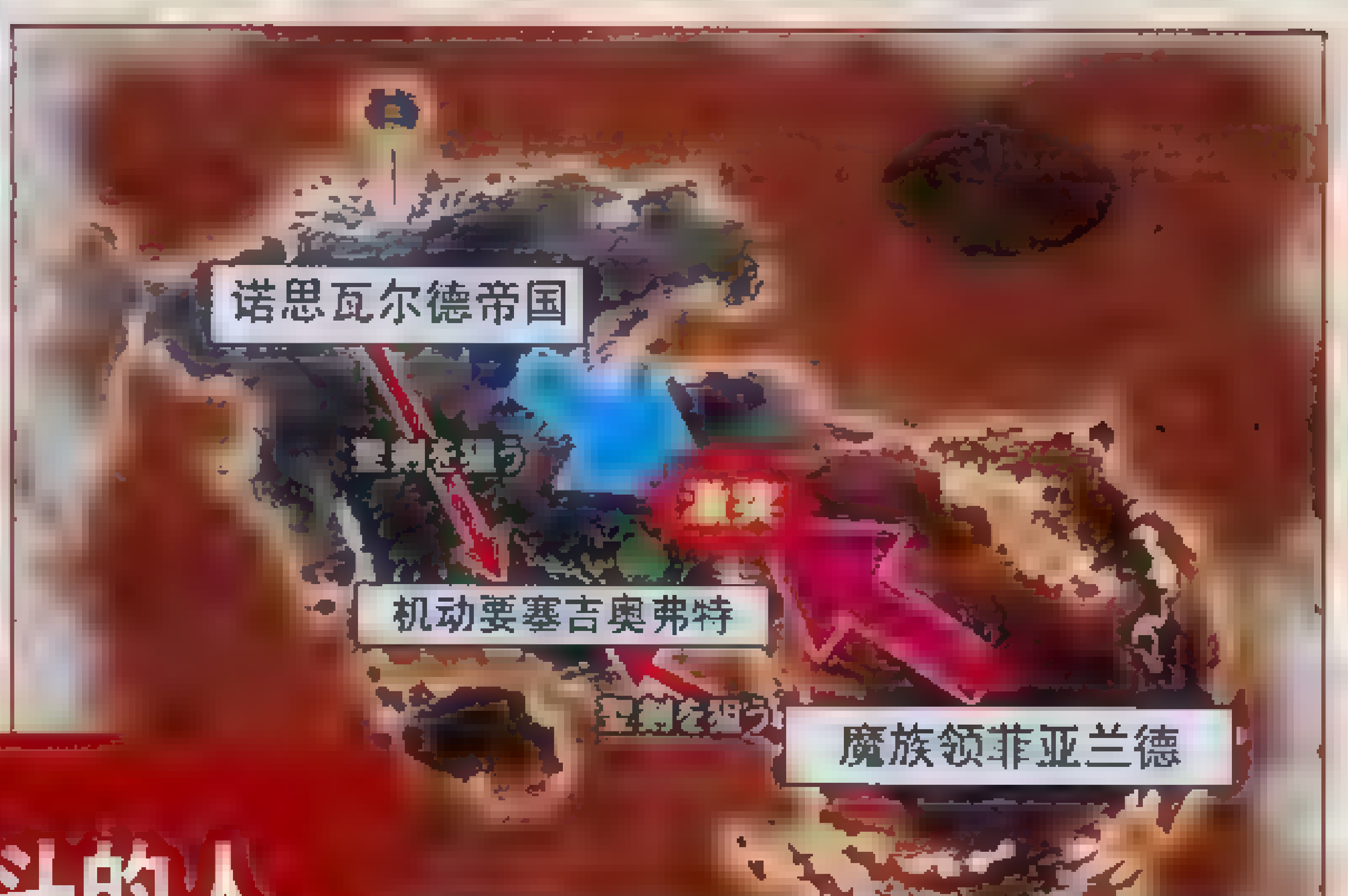


托马拔起的圣剑光明力量是机动要塞吉奥弗特的动力源，数千年前世界的科学文明极为发达，当时的人为了利用圣剑的强大力量建造了吉奥弗特，也就是说在吉奥弗特出现之前这把"剑"就存在了，但是这把"剑"本身也是值得怀疑的，虽然它现在是剑的形态，但它真正的样子谁也没见过。

瓜分世界的三大势力



▶两大势力的首领为了得到圣剑的力量潜入吉奥弗特。



《SF EXA》的大陆大致分为两个国家，一个是皇帝拉格纳达姆Ⅲ世领导的兽人和人类所生活的诺思瓦尔德帝国，一个是女王俪姆西安统治的魔族领菲亚兰德。之前的战争一直处于胶着状态，但自从这两个领导者上台后战争形式发生了突变，变得越来越激烈。战争的激化导致的直接后果就是无数村落被毁，大地也变得荒芜。而托马和他的同伴所在的机动要塞吉奥弗特刚好处于两国中间的位置，所以同时要面对两个国家的进攻。对这场战争抱有疑问的边缘人们会如何抵抗两个国家的入侵呢?

为了自己的信念而战斗的人

所谓边缘人就是对于战争抱有疑问，舍弃了自己的故乡而聚集到圣剑之地的人，他们是托马值得信赖的同伴，各个种族都有，边缘人不输于任何组织，虽然人数微弱但他们敢于与世界另两个强大势力抗争，有了他们的存在也许这个世界会发生一些变化吧。

托马的同伴们



托马的协力者

在这个世界上还有许多种族并不属于帝国和魔族，他们属于中立种族，而这些种族中也不乏帮助托马的好心人。



©SEGA

VOL158 P20-P21 VOL168 P20-P21

System 只有在《EXA》中才能体会到的至高系统

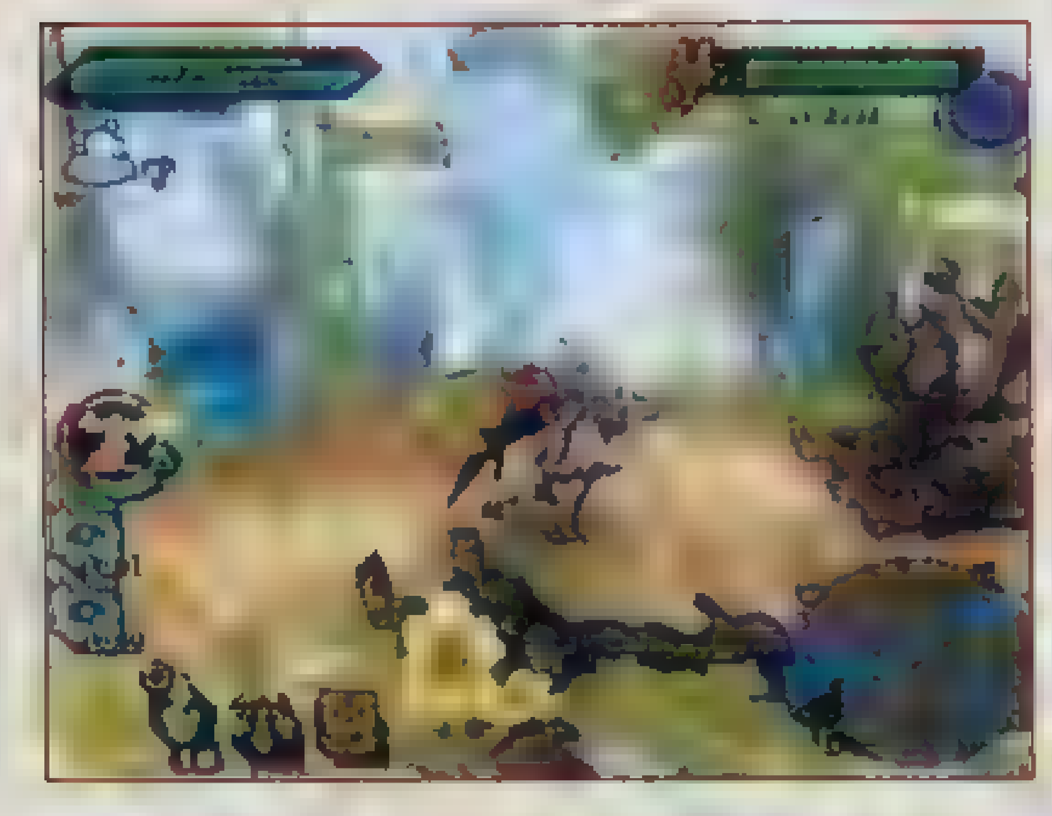
《SF EXA》的系统延自于《NEO》，并在此基础上加入了双主人公的自由切换系统，在此向大家介绍一下游戏具体的一些系统以及一些细节方面的内容。



《EXA》的看点

- 瞬间击倒一大群敌人，战斗非常爽快
- 两名主人公的战斗方式完全不一样
- 按住攻击键蓄力，放开后可以发出强力的蓄力攻击和特殊攻击
- 坚守据点的防卫战非常刺激
- 利用"POWER ART"和"武器锻造"来强化角色能力和装备
- 根据装备品不同角色的外观会发生变化
- 武器技与奥义的组合会造成超大的伤害

远征战 & 防卫战





◀与值得信赖的同伴一起探索广袤的大陆，在从未去过的地方也许会有强大的敌人等着你哦。

远征战

所谓远征战相当于一般RPG的冒险模式，此时主人公和同伴会走出吉奥弗特前往世界各地，是游戏的主要部分。游戏的每一章都有一个目的，达成目的则可通过，但之前可以自由地进行探索，玩家可以挑战地图上那些特定的被封印的强大敌人，也可以前往敌人众多的地方赚经验值。可以说本作的自由度是很大的，完全可以满足玩家们的好奇心。

防卫战

吉奥弗特有时会遭到帝国和魔族的进攻，此时就会发生防卫战。当敌军接近吉奥弗特时会强制切换到防卫战，此时操作角色也会切换为身在机动要塞的主人公。敌方部队的主要狙击目标是吉奥弗特的"光子融合器"，所以玩家一定要死守住，而与此同时还要击倒敌军BOSS。

▶敌人的目标很明确，就是破坏光子融合器，而玩家要做的就是击倒敌方BOSS。

▼光子融合器有其耐久度，当降为0时就会被破坏，并且直接GAME OVER。



光子融合器



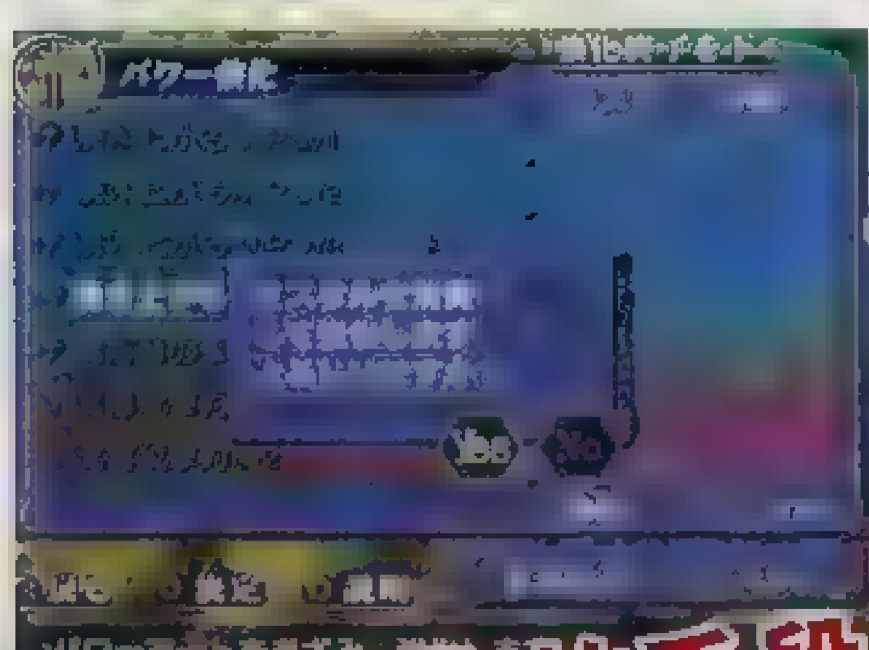
强化

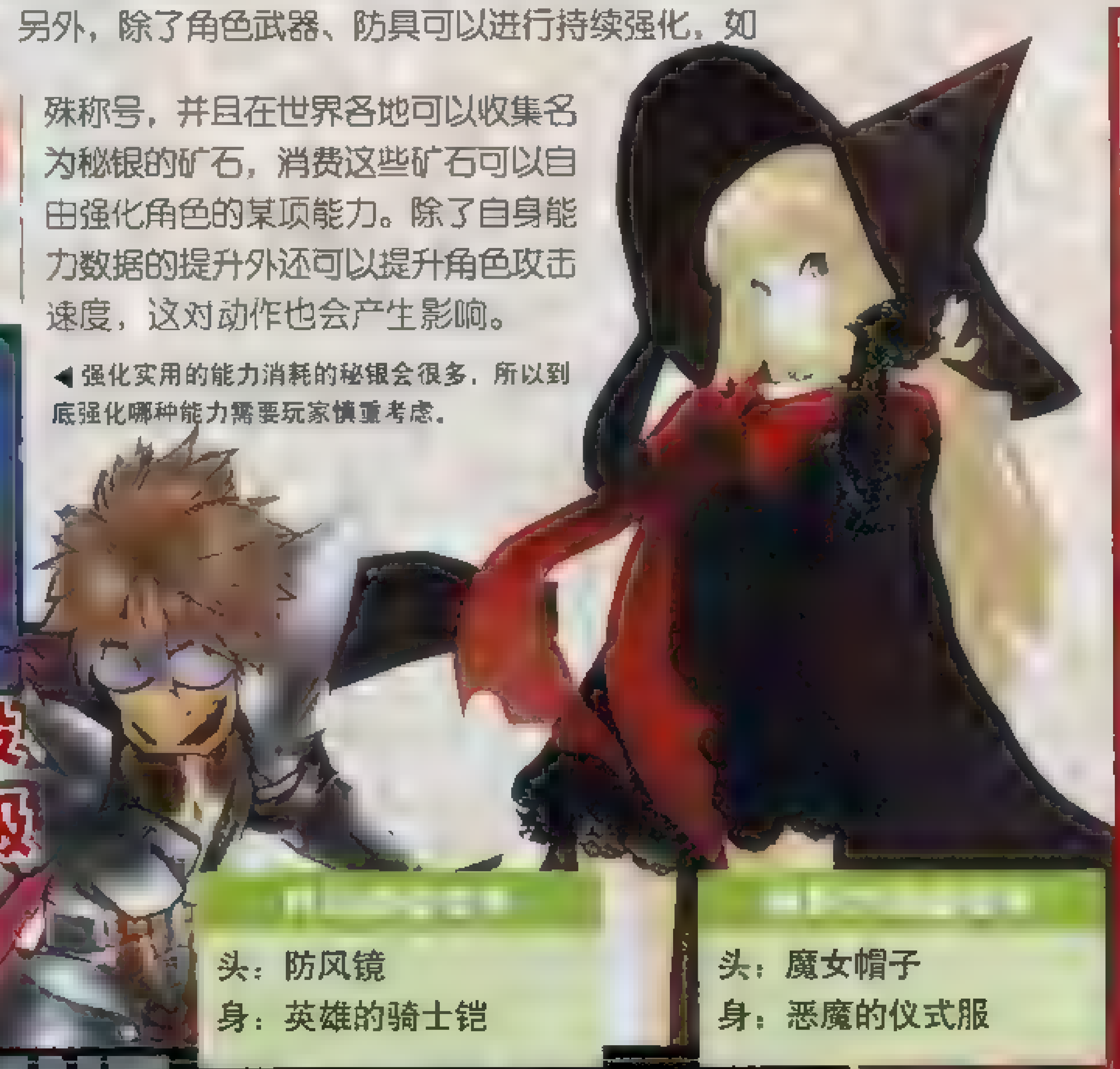
《SF EXA》的一大魅力就是超高自由度的角色强化系统，战斗升级是基础，而如果想让他们在某一方面很突出的话还可以进行细部强化。另外，除了角色武器、防具可以进行持续强化，如果找到自己满意的装备那就一直对其进行强化就行了，这样也节约了一笔金钱。

角色强化

在远征战或者一些特殊事件中角色可以得到名为"POWER ART"的特殊称号，并且在世界各地可以收集名为秘银的矿石，消费这些矿石可以自由强化角色的某项能力。除了自身能力数据的提升外还可以提升角色攻击速度，这对动作也会产生影响。

◀强化实用的能力消耗的秘银会很多，所以到底强化哪种能力需要玩家慎重考虑。





角色强化的手段并不只是靠升级

▶这种奇怪的组合在游戏中也可以实现，相信搞笑服装在游戏中数量肯定不少。

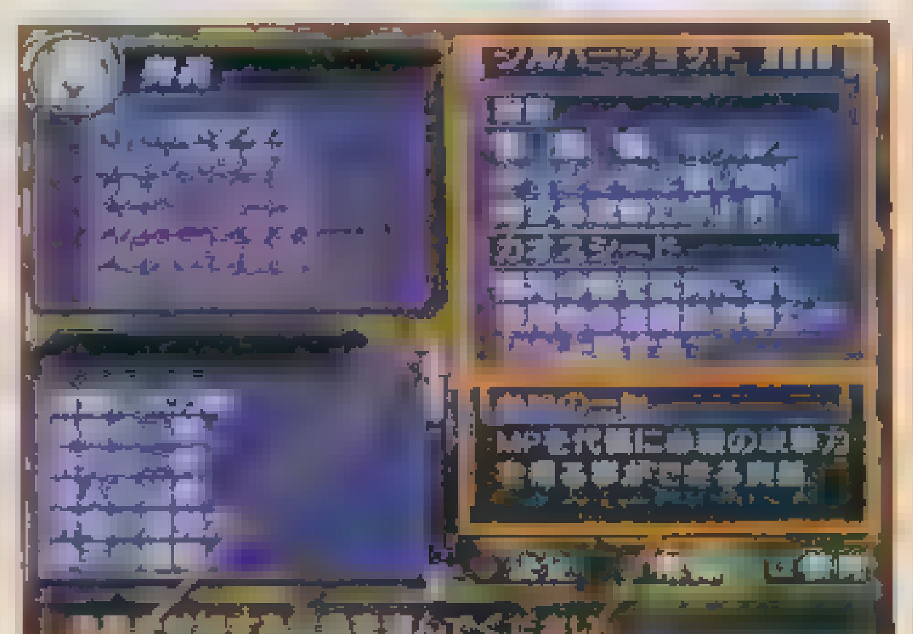
CHECK POINT 装备品在外观可反映

本作中的装备都是可以在外观上显示出来的，并且还有些个性装备品，当然，其中不乏一些搞笑的。不过配一套既漂亮又强的装备是每个玩家的梦想吧。



装备强化

本作中武器的强弱并不只是看它的基本数值，还要看它附加的武器技能，并且还要看诸如对某个系的敌人一击必杀、攻击速度上升等"奥义"。习得奥义需要"奥义之证"，奥义之证可以通过宝箱、打倒地图上特定的地点的巨大BOSS等方式来获得。通过各种技能的组合，针对敌人的弱点来强化装备才是正确的思路，这样的组合可以让加成伤害100%加算，所以有可能打出一击几十万伤害的天文数字。



个别的武器各自拥有的特殊能力，对某一系的敌人有特殊效果，加以强化都属于奥义。

武器上如果有凹槽就可以给其附加奥义，在吉奥弗特的设施内可以任意附加，非常方便。

战斗即将开始!

文 雨滴　美编 NINA

DRAGON SHADOW SPELL

ドラゴンシャドウスペル



作为今年年初最值得期待的一款S·RPG游戏，《龙影符》在发售前夕又为我们公布了大批情报，让我们对这个拥有独特世界观的游戏有了更新更为透彻的认识。从目前公布的情报来看，不仅主角凯特和神秘组织"天王星"在积极寻找着遗产"至高的睿智"和"七个暗号"，这个世界上存在的各种势力都在觊觎着这个神秘的古代文化遗产。究竟这个世界将何去何从，1月18号一切真相就会水落石出了!

幽灵船

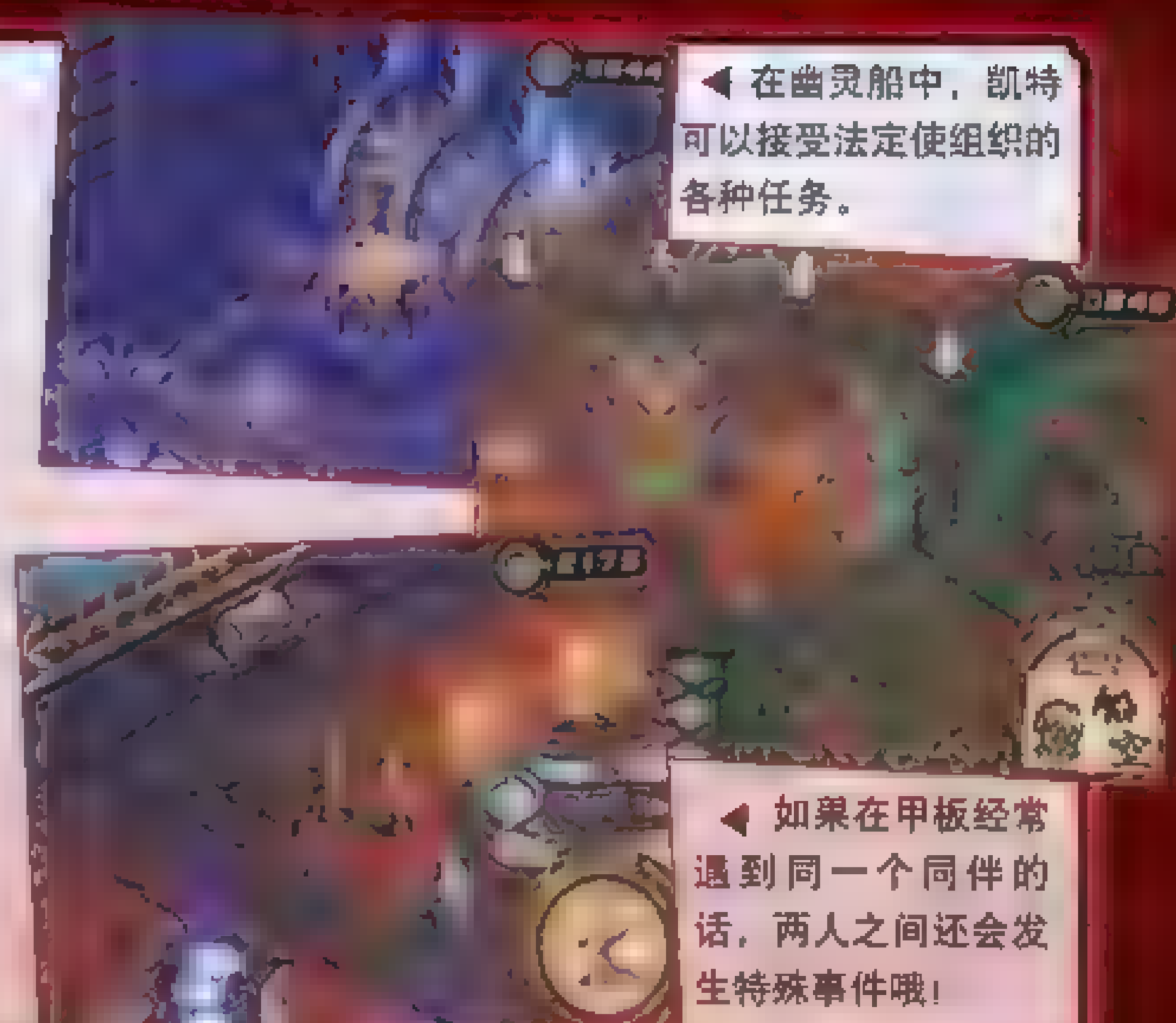
龙影符	FLIGHT-PLAN	S·RPG
PS2	DRAGON SHADOW SPELL ドラゴンシャドウスペル	日版

神秘的飞行船幽灵船 Phantom Ship



游戏序章幽灵船即会出现，这个漂浮于东京上空的巨大船只似乎与怪物的出现有关。就这样漫无目的地飘荡在新宿的夜空中，谁也不知道它有什么目的。而幽灵船的内部似乎是一个法定使工会的秘密基地，船长斯宾塞看起来是一个十分可靠和稳重的人，从目前的情报可以了解到，幽灵船将成为主角凯特的基地，驾驶着幽灵船的凯特不仅可以到世界各地的遗迹冒险，还能接受法定使工会委托的任务，进行贤者之石的收集等。它将是游戏中十分重要的交通工具。

◀船只的侧面忽然爆炸，这是法定使对其的攻击吗？还是另有阴谋？



◀在幽灵船中，凯特可以接受法定使组织的各种任务。

◀如果在甲板经常遇到同一个同伴的话，两人之间还会发生特殊事件哦!

我要阻止「天王星」的阴谋



斯宾塞

作为幽灵船的船长，斯宾塞一直是船员们仰慕和信赖的人，他沉稳的性格帮助幽灵船渡过了许多危机，不过从他一直追击着"天王星"这个法定使组织来看，似乎他们之间隐藏着什么不可告人的秘密?



幽灵船的机械师 塔柯罗



幽灵船的副船长 巴尔帕特

实力强劲的巨型魔兽

在《龙影符》的世界里，敌人可以按照体格来区分，其中3×3体格的魔物是最难对付的，它们不仅攻击力高，而且攻击范围广。目前游戏已经公布了几只大型魔物。除此之外，一种叫"方舟之死灵"的神秘魔物也将出现在玩家面前。与其他魔物不同的是，方舟之死灵的样貌更为狰狞，他们似乎只在涉及到"至高之睿智"的时候才会出现，而且所有的方舟之死灵均以天使之名作为名字。看来凯特若想获得"至高的睿智"，必须与它们进行一场恶战!





地……头犬刻尔伯……通情况下只有一颗脑袋，一旦暴走就会显现出真正的姿态。

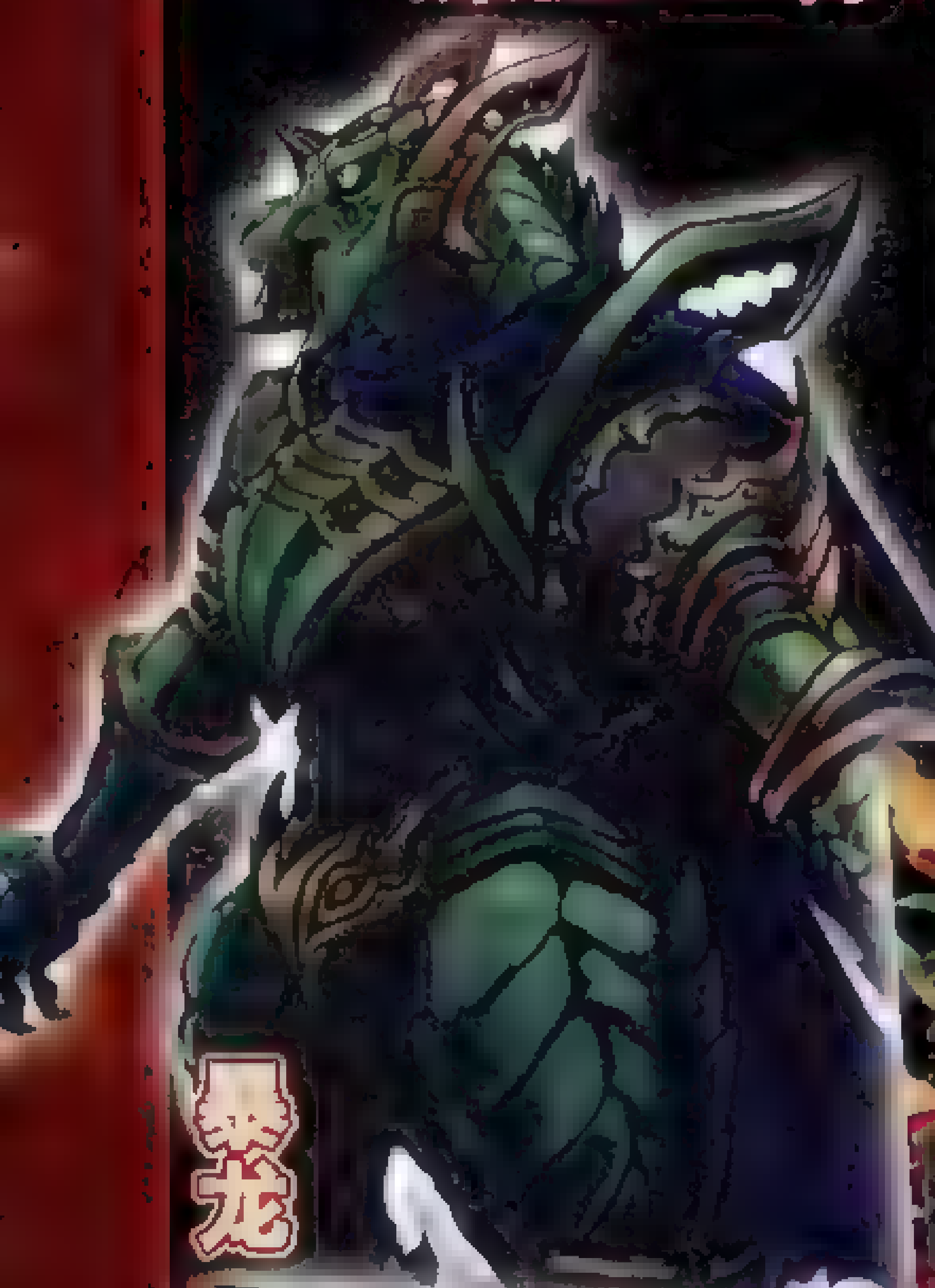
3DM SMV

www.plumbook.cn

©FLIGHT-PLAN 2007

炼金工坊与贤者之石

贤者之石在游戏中的功用就相当于现实生活中的金钱，在《龙影符》的世界里贤者之石就是标准流通的货币。贤者之石除了可以在战斗中获得外，迷你游戏、完成任务委托都可以取得。只要拥有足够的贤者之石，就可以在暴龙开设的炼金工坊里炼成道具，而且工坊的等级也会随着炼成的次数而升级。


暴龙





▲游戏中可以通过贤者之石在暴龙所经营的工坊处"购买"到各种各样的道具。

背负着罪孽的男子



身扛大剑[illegible]的神秘法定使，似乎一直在追寻着[illegible]身上的伤疤似乎在隐藏着什么不为人知的过往。在一场事故中遭遇到凯特，帮助他们之后却忽然消失继续流浪的怪人，不知道再次遇到昂刹的时候，他会成为凯特的朋友还是敌人？

昂刹

Arthur

法之器：大剑
声优：石川英郎

击败魔物获得新技能

除了通常获取技能的方法外，如果在战斗中打倒魔物的话，还可以从它们的身上获得"法定式"。如果将这些失落的咒语装备到法定使的专用武器"法之器"上的话，即可获得相应的技能。玩家可以通过不断地打倒强大的魔物获得这些法定式，以提高自己的攻击力。越高级的魔物，其掉落的"法定式"能力便越强。



亦敌亦友的同伴



Prinveil

继承了"银之小匙"之名，西尤卡家族的魔女，精通占星之术，拥有很强的能力，但从小与世交洛克索特家族的长女帕鲁玛不和。虽然看起来似乎与凯特关系不错，但普林薇尔实际上却是"天王星"的成员，究竟她是敌是友？还是让游戏来告诉我们吧。

法之器：小匙
声优：国府田麻理子

普林薇尔

继承了「银之小匙」之名的魔女



「萨法彭克」的同伴



奥尼哈拉

不死的警察



西兹伊

自称是凯特的大哥

作为日本的法定使工会「萨法彭克」[illegible]能力高强的法定使[illegible]LIGHT[illegible]来自萨法彭克的法定使——西兹伊和奥尼哈拉[illegible]他们的加盟势必让凯特如虎添翼。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 邪魔天使 美编 菲菲

从米德加尔开始的新的战斗



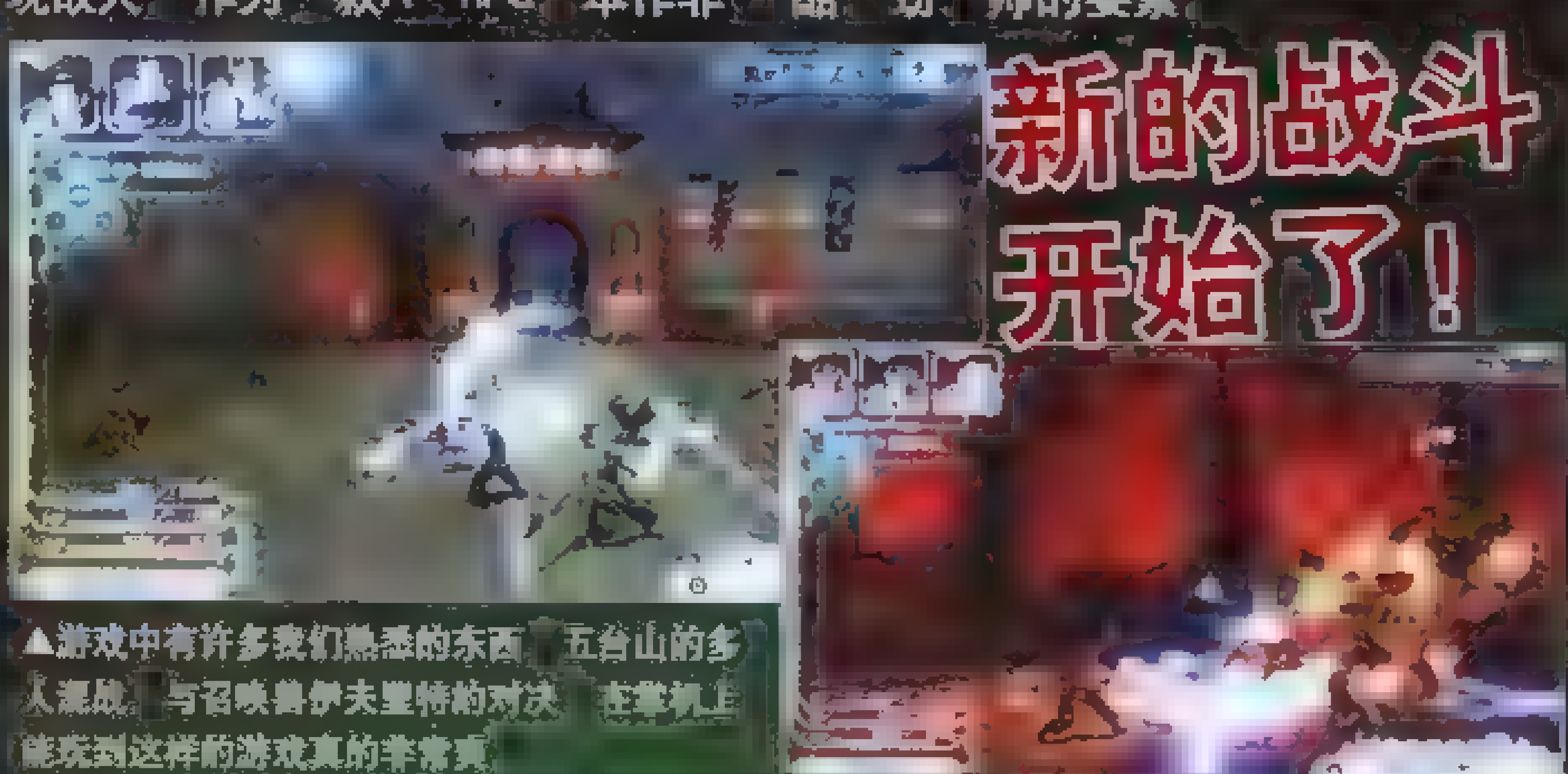


仔细算算自《危机之源　最终幻想VII》(以下简称《FF VII CC》)公布以来已经好久没有它的消息，笔者只在去年的TGS的SE展区的放映室里有幸目睹了一段十几秒的片断。作为《FF VII》系列作品的一作，本作受玩家的关注程度是很高的。在2006年12月中旬SE参与的"Jump Festa"中就公布了试玩，从试玩的反馈来看玩家对这款游戏还是很满意的，特别是游戏的画面，不仅流畅而且素质都很高，动画与实际游戏画面的切换几乎没有停顿。怎么样，是不是很想快点玩到这款游戏了？那就让我们一起来期待它的发售吧！

危机之源 最终幻想VII	Square Enix	A・RPG
PSP クライシス コア －ファイナルファンタジー VII		日版
对应周边未定		

战斗画面公开！

本作遇敌的方式并不是随机遇敌，而是在通常移动画面中直接出现敌人。作为一款A・RPG，本作非常强调动作性，而在野村哲也那天马行空的想法下，人物的动作都充满了酷、劲、帅的要素。



▲游戏中有许多我们熟悉的东西，五台山的多人混战，与召唤兽伊夫里特的对决，在掌机上能玩到这样的游戏真的非常爽

CHECK POINT 1 3个轮盘



◀左上的轮盘会自动转动和停止，并不是玩家自己按，轮盘会给角色带来特殊效果，比如增加HP、随意使用AP等。

在战斗画面的左上方有3个图标，从左到右分别用黄、红、蓝三条线与HP、MP、AP连在了一起，三个图标是不停旋转的，就像老虎机那样。当图标停止时，显示的那个角色就会得到相应的状态奖励效果。而当满足一定条件时在画面中央就会出现一个大的轮盘，此时如果停在了特定的角色的话就会使出威力强大的特殊技。

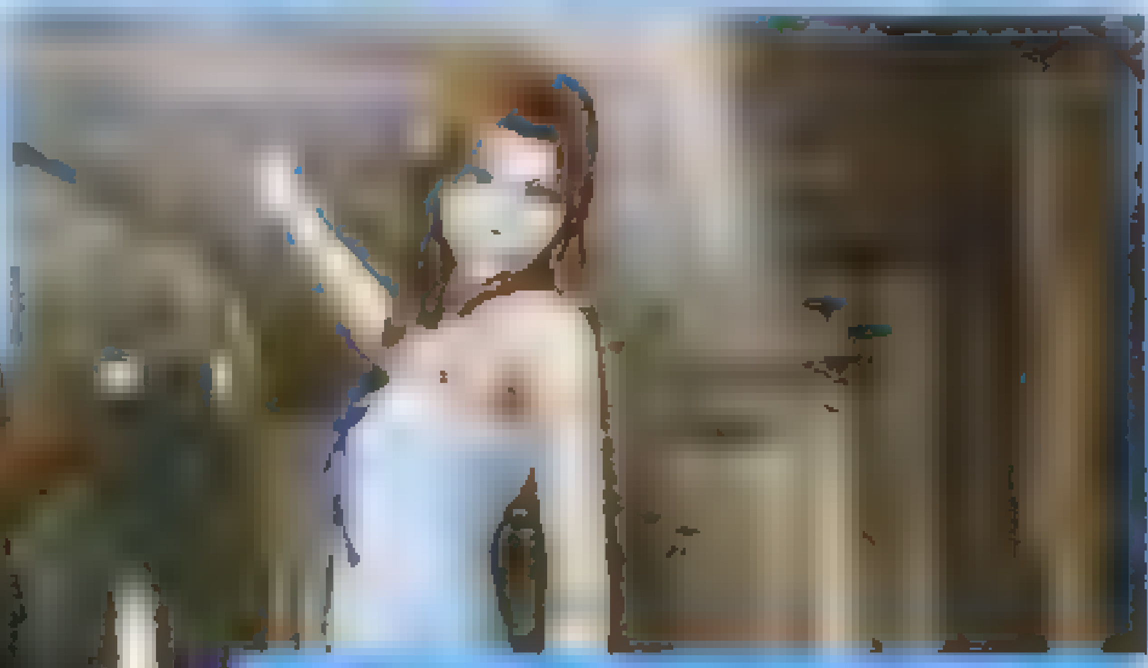
©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
©1997,2004-2006SQUARE ENIX CO. LTD.All Rights Reserved CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

每个人各自战斗的理由

雇佣于对抗巨大企业神罗公司的雪崩组织的克劳德、神罗的精锐部队塔克斯、被神罗改造的文森特、传说中的英雄萨菲罗斯，《FFⅦ》的魅力之一就是创造了无数个性格鲜明有血有肉的角色，在《FFⅦ》系列作品中我们从不同人物的视角看到了整个故事的各个方面。而《FFⅦ CC》中则是以神罗士兵的角度出发去看整个故事的发展，而在本作中，我们的主人公面对的将是一场怎样的战斗呢？

艾莉丝

《FFⅦ》的核心角色，在《FFⅦ》里她所说的"曾经喜欢的那个人"就是指扎克斯了，在原作中我们看不到两者之间到底发生了什么事情，也没有过多的交待，而在本作中相信能满足FANS的希望。





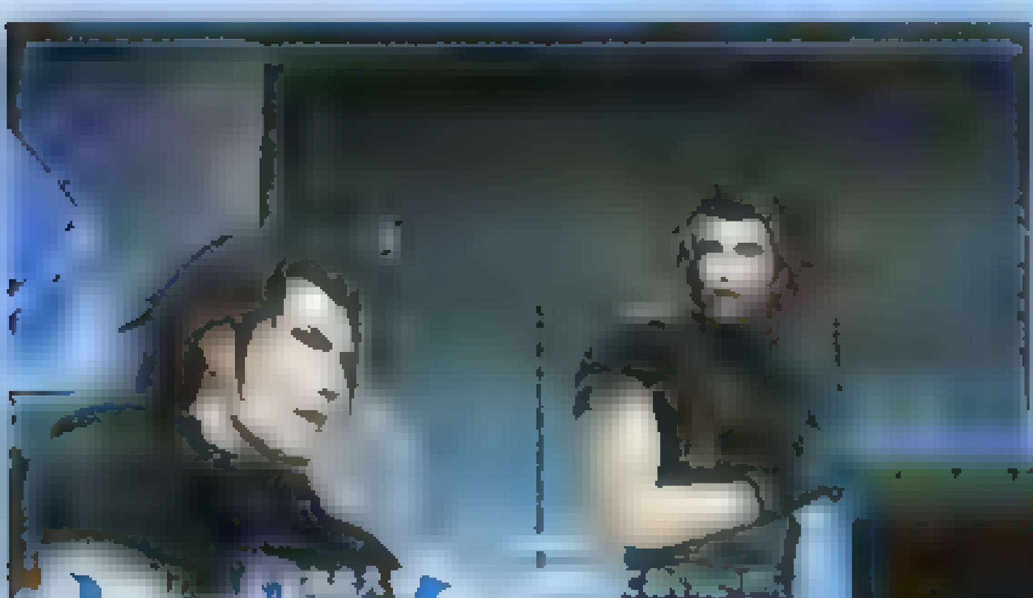


克劳德 Cloud

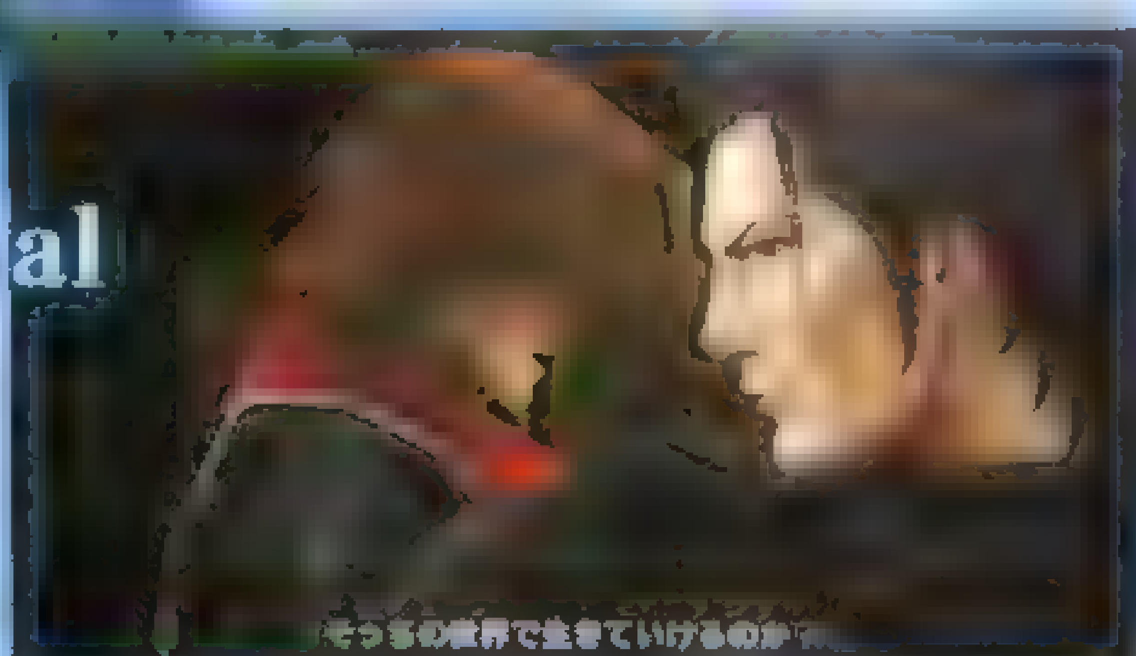


憧憬成为士兵的少年，也是后来拯救整个星球的英雄，不过此时的他还默默无闻。在《FFⅦ CC》中我们可以看到克劳德与扎克斯的相遇、相知以及最后的分别。

安吉尔



指引扎克斯的前辈级士兵，而扎克斯以及之后克劳德所持的大剑就是他遗留下来的武器。

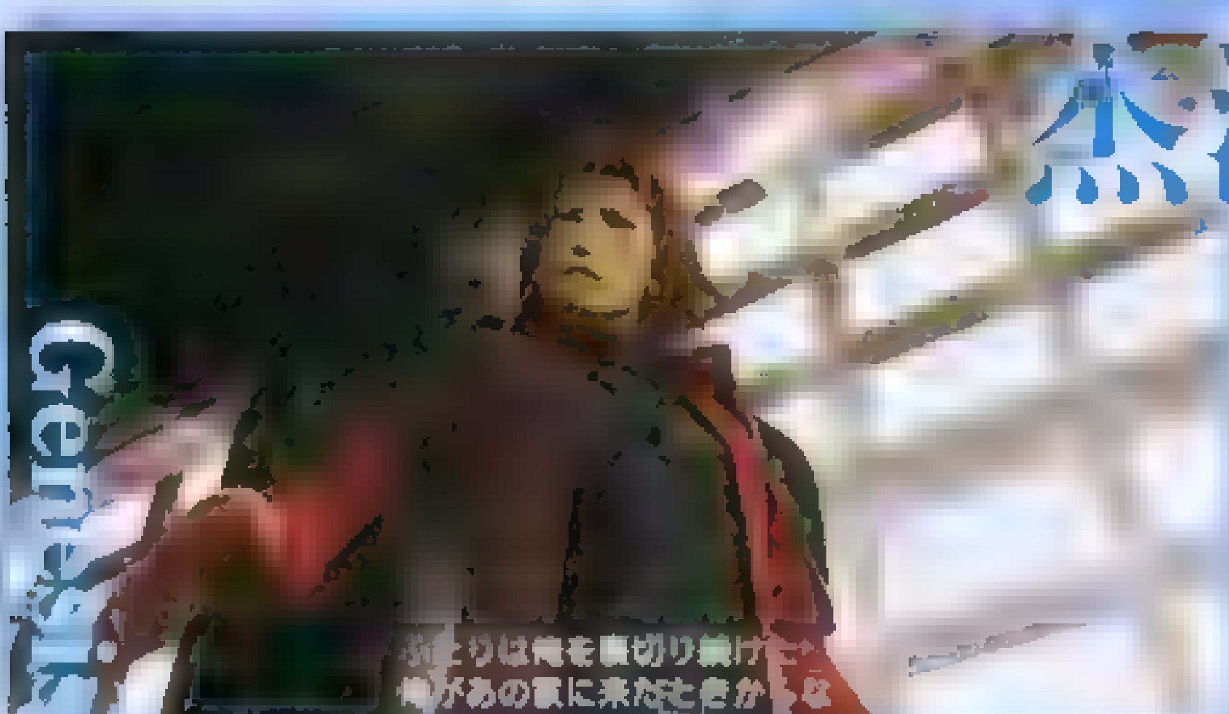


扎克斯

无论处于什么样的情况都不会失去希望与笑容的士兵，他的开朗融化了克劳德那冰封的心，并与其成为了好友。在本作中我们可以看到他最后牺牲的情节。



杰涅西斯 Genesis



在《FFⅦ DC》中出现的神秘士兵"G"就是杰涅西斯了，关于这位角色至今没有公布其详细的情报，只知道为其配音的是Gackt。

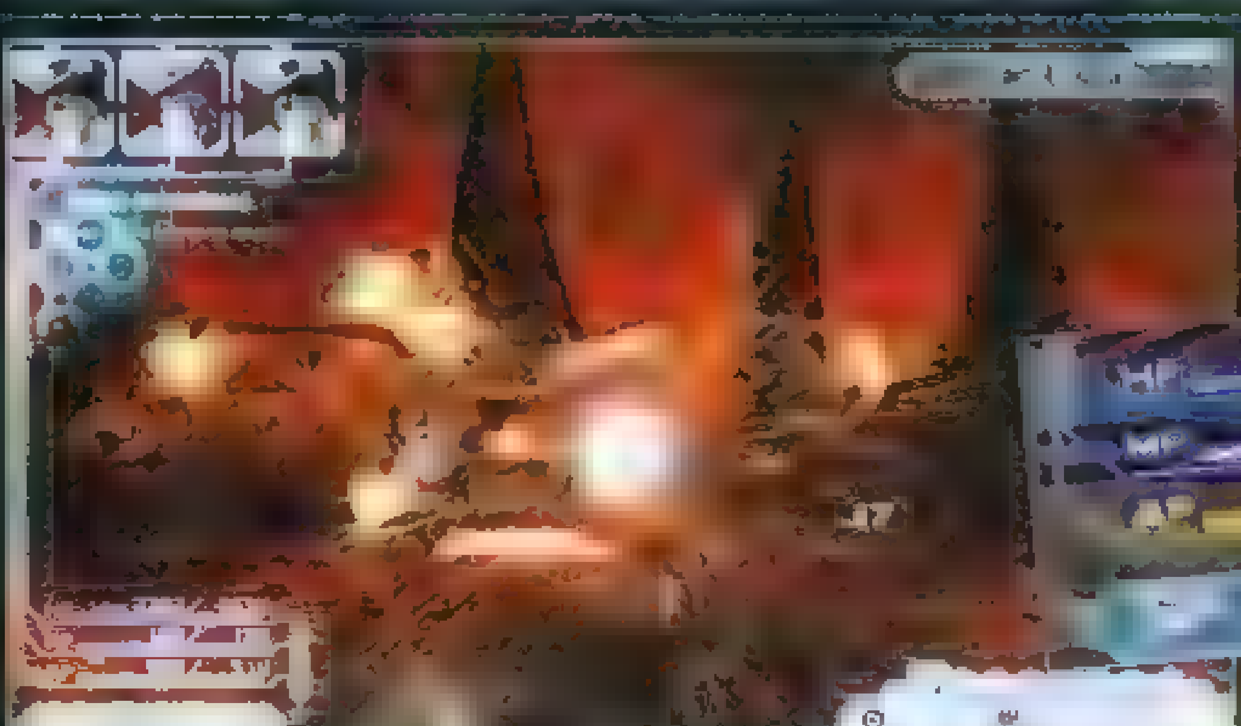
萨…罗斯 Sephiroth



在《FFⅦ》里作为破坏星球的最终BOSS的他此时是神罗士兵，他说安吉尔是叛徒这句话很值得玩味。

CHECK POINT 3 4种能力槽

在画面上会显示4种槽，HP、MP分别代表体力和魔法，AP是防御、回避等动作需要消耗的，SP是让轮盘回转所需要的数值，当SP为0时轮盘就会停止，此时就拿不到附加奖励了。而利用轮盘带来的奖励不同战斗的难度也会发生相应的变化，从这一点来看SP是个很重要的数据。





◀用剧情来解释SP就是SP是士兵的力量之源，是重晃的储存量。

CHECK POINT 4 战斗指令

游戏中是利用L、R键来切换指令菜单的，最左边的剑形标记是攻击，最右边的口袋表示使用道具，中间五颜六色的是魔晶石，主要用于使用各种魔法。





▲既然是A·RPG，那么指令的切换应该比较频繁，而魔法的使用也要看准时机。

◀在轮盘的旁边还有"NORMAL"的字样，[illegible]还有[illegible]特殊模式[illegible]么

以前相关报道 第一报 VOL153 P28 第二报 VOL154 P18-P19



剑持于战士之手
石拥于战士胸前
将逝去之记忆凝刻于剑
锻造之技赋于石间
一切之一切
自剑起始
以石继延

FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

听到《最终幻想战略版》(以下简称《FFT》)要复刻的消息时只有用震惊来形容当时的心情，对于这款10年前的作品一直都无法忘怀，那是松野泰己最春风得意的时候，但回想现在，已是时过境迁，业界的变化太快让我们感到仿佛都快跟不上时代了，回想这是第一款销量过百万的S·RPG，厚重而充满悲剧性的剧情、优秀的系统，让它在游戏史上写下了浓厚的一笔，10年后，我们将再次领略它的绝美风采，不禁让人感叹：有时回味也是非常美妙的。

文 邪魔天使　美编 NINA

PSP	最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	S·RPG

伊瓦利斯联盟始动

主人公

拉姆萨·贝奥夫
Ramza Beoulve



见习骑士，出身于被称为武门栋梁的四大骑士团之一的"北天骑士团"世家，是贝奥夫家最小的儿子





▲因为与兄长们不是一个母亲所生，所以总觉得自己被另眼相待，比任何人都讨厌牺牲他人。

我并不想改变这个世界

如果要恨的话就
去恨自己和神吧



▲与拉姆萨是从小长大的亲友，虽然与拉姆萨一起就读士官学院，但由于出身平民，所以总被人排斥。



为什么你选择了
一条不同的道路？

主人公的好友

迪利塔·海拉尔
Delita Heiral



生活在贝奥夫家领地的养马人的儿子，双亲去世之后与妹妹缇塔一起被贝奥夫家收留，在拉姆萨[illegible]人[illegible]族的王立士官学院。

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida

&3DM-SM
www.plumbook.cn

悲运的公主 奥维莉亚·阿特卡夏 Ovelia Astkaasa



统治伊瓦利斯的阿特卡夏王族的公主，与死去的国王是异母兄妹，其真实身分不明。进入王家之后很快王子就诞生了，所以现在寄住在拉格公爵处。



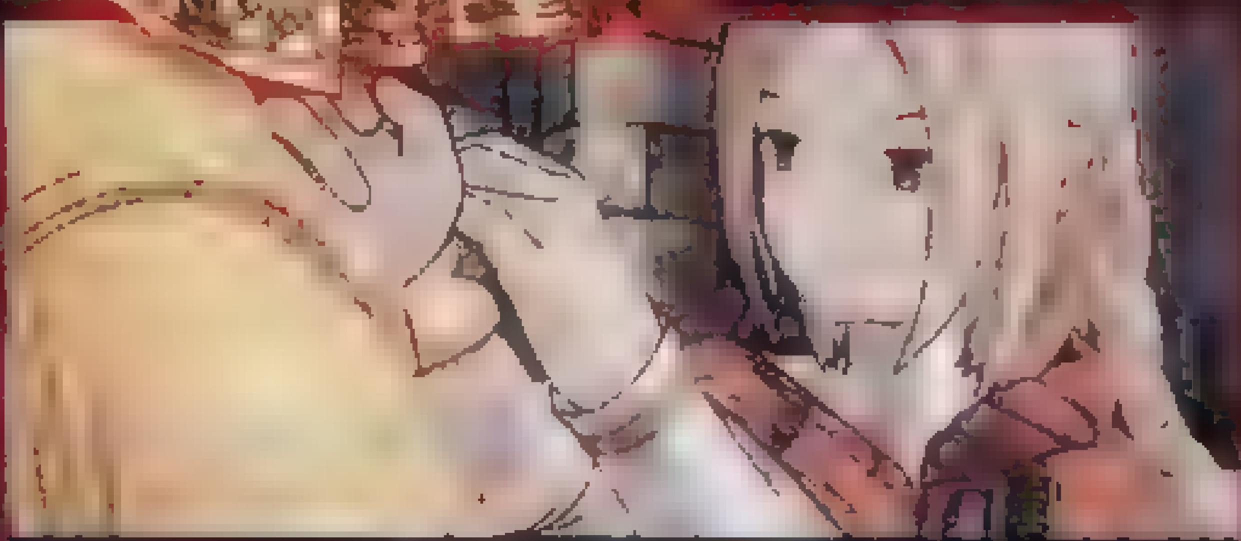
▶虽然身为公主，但奥维莉亚却住在偏远的修道院。



诱拐奥维莉亚公主

——战乱的导火索

戈尔塔纳公爵与拉格公爵的争端始于戈尔塔纳骑士绑架了奥维莉亚公主，这也是整个狮子战争的导火索。戈尔塔纳骑士奇袭公主奥维莉亚所居住的修道院，在混乱之际一名年轻骑士绑架了公主，而主人公拉姆萨追随出修道院发现绑架公主的人居然是自己的好友迪利塔。



誰が貴方の言いなりに…

楔子

在悠久的历史长河中孕育了多少历史，但在"史实"当中，又有多少是"真实"的呢？

在很久很久以前，将大国伊瓦利斯分裂的"狮子战争"中出现了两位年轻人的身影。一位，是后世之人纷纷传颂的英雄王迪利塔；一位，是在历史上并没有留下任何记载的青年拉姆萨。

这个故事讲述的就是通过这两位年轻人的事迹，为我们解开被历史的阴影所埋葬的"历史真相"。







狮子战争

伊瓦利斯是由太阳与圣印所守护的双头狮所统治的国家。"五十年战争"败北后一年，国王病逝，继承王位的是年仅2岁的王子。但是王国的政权实际掌握在王妃的兄长拉格公爵手中，议会惧怕国家被王妃所控制所以开始排斥拉格公爵并任命先王的堂弟戈尔塔纳公爵为摄政王。戈尔塔纳公爵和拉格公爵都是在"五十年战争"中有着卓越功勋的猛将，侍奉王家的大半贵族都倾向于戈尔塔纳公爵，但经过"五十年战争"的重创，一些没落贵族和失去职务的骑士纷纷投入拉格公爵麾下。因为戈尔塔纳公爵以黑狮子作为纹章的标记，而拉格公爵以白狮子作为纹章的标志，所以之后将这场战乱称为"狮子战争"。



洋葱剑士 OnionKnight

玩过《FFIII》玩家一定知道在初期洋葱剑士是个极不好用的职业，但在93级之后突飞猛进的成长会让它成为最强的职业。洋葱剑士在《狮子战争》中一开始也可以装备所有装备，虽然这一点很有用但它却没有任何技能，而攻击力、防御力也比其他职业要低，所以培养起来非常困难。



◀即使是女性限定的装备以及重装备都可以装备，不愧是传说中的最强职业。

游戏系统 GAME SYSTEM

本作的战斗系统继承了《FF》系列传统的魔法、转职等，导入了行动时间槽满了才能行动的"Charge Time Battle"的系统，让战斗更加紧张与具有战略性。游戏中职业种类在20种以上，技能多达100多种，而且随着组合不同会达到不同的效果。在PSP版里追加洋葱剑士这个新职业，但是否还有其他新职业现在还不确定。

技能习得

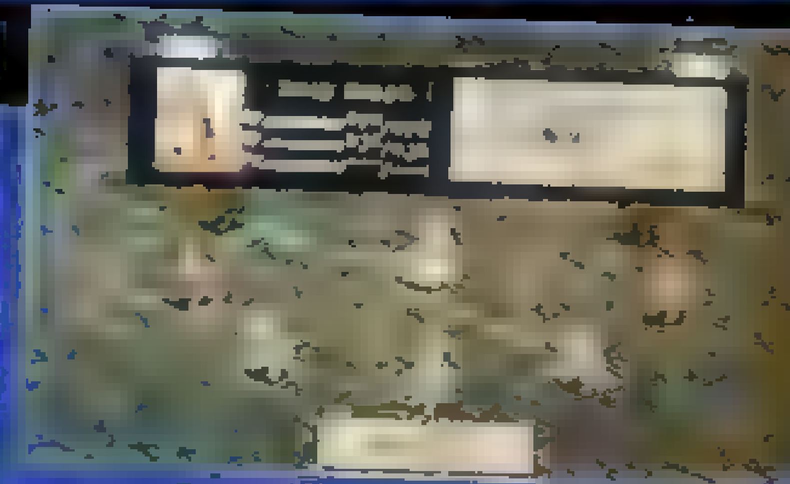
所谓技能就是各个职业能使用的特殊技、能力和魔法。战斗中除了人物经验值还会获得职业经验值（JP），消费JP就可以习得新的技能。另外，如果回收战斗不能的同伴遗留下来的水晶的话就可以继承这个同伴的技能。



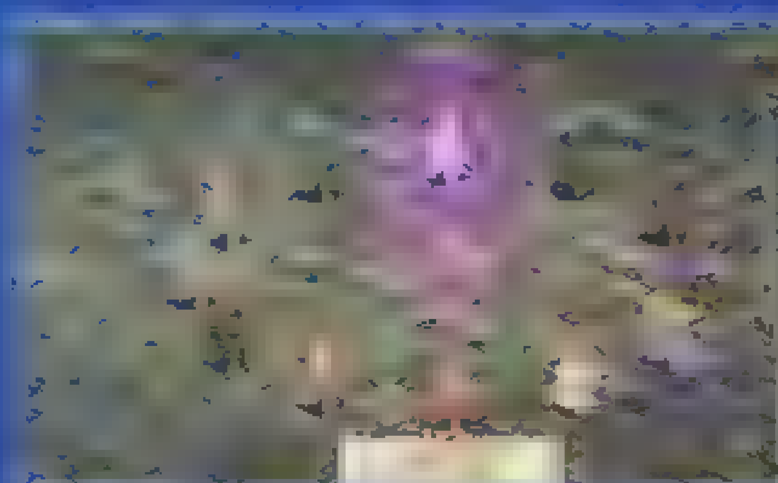
▲一旦习得某个技能就可以不管职业种类随意组合，非常方便。

转职

每个职业都有职业等级，随着JP的积累这个等级也会随之提升。如果要转职成其他职业有的需要满足一定条件，比如"骑士职业等级LV2"等。另外，要增加新的职业有时需要提升多个职业的等级。



▲看着的职业说明可以转，而灰暗的则不能。





培养自己喜欢的作战单位

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

圣诞节的年末商战总算告一段落，三大主机各有胜负。不过对于玩家们来说，究竟接下来的日子会有多少新作等待着大家才是最重要的。本期短波介绍了很多PS2游戏，对于对次世代主机还保持观望态度的玩家来说，也许能在这些游戏中找到一些感动也说不定哦！另外值得一提的是，PSP上的《失落神殿 魔窟的皇帝》也将推出中文版，能够通过熟悉的文字了解游戏庞大的世界观，对于剧情派玩家来说这将是一件多么美好的事情啊？而喜欢SRW的玩家们也注意了，今年3月1日推出的NDS游戏《超级机器人大战W》可是该系列的正统续作哦！

失落神殿 魔窟的皇帝

消除语言隔阂，享受游戏的乐趣！


▲全中文的界面看起来相当亲切。

《失落神殿 魔窟的皇帝》是款类似经典美式RPG《暗黑破坏神》的迷宫探索型动作角色扮演游戏。游戏中的迷宫将会随着每次玩家的造访而随机改变，盘踞在迷宫中的怪物也都具备各自的特性，玩家必须搭配自己所操作角色的特性，灵活运用主副武器、技能与各种战术，来获得战斗的优势。

游戏中玩家将扮演罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由前罗马皇帝所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的那些不为人知的秘密。如今神殿四周已被流氓与强盗所盘踞，目睹神殿非人怪物出没的传闻也不径而走，这款即将在1月推出的PSP游戏日前公布了由SCEH代理的全中文化的版本，对于喜欢此类游戏而又不懂日文的玩家来说可谓天大的喜事。有兴趣的玩家可先参考中文化游戏画面，并留意我刊的后续报道。 [文：小白龙]

PSP A·RPG ■失落神殿 魔窟的皇帝 ■中文版 ■发售日未定





▲游戏中共有高地战士、亚马逊弓箭手、剑斗士与黑暗搜索者四种职业以供选择。

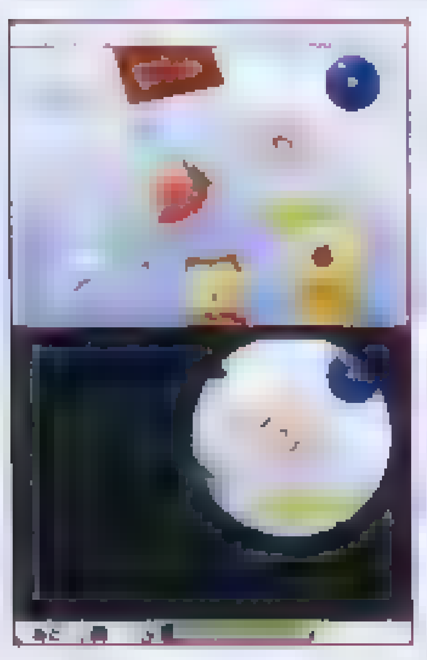
◀充分利用各种职业的特性才能百战不殆。

右脑达人 爽解！找碴博物馆2

看什么看，没见过找碴的？

从两张图中找出不同之处，这便是"找碴"型游戏的玩法。2006年2月发售的《右脑达人 爽解！找碴博物馆》以其新颖的玩法、充实的内容博得了好评，现在续作马上就要登场了！和前作比起来，本作出现的画自然都是全新的，而问题数量也大大增加，达到了1万个以上！此外游戏还增加了很多全新的玩法和模式，喜欢找碴的玩家没有任何理由错过！

新玩法：探照灯


▲注意要"点"而不是"划"，不然电脑会当你在选择错误的。

下屏一片漆黑，完全看不见。玩家需要用触控笔点击下屏，这样就会有探照灯照亮相应位置。你的任务就是在电光石火之间看到不同之处并圈出来。

新玩法：动物叫


▲千万不要在大街上学动物叫，不然人家准把你当神经病。

屏幕被小鸟们占领了，什么都看不见。我们需要对着麦克风学动物的叫声，将这群不识时务的小鸟惊飞，这样才能寻找不同之处。注意这群贱鸟还会飞回来的哦！

全解模式

这是前作就有的模式。该模式下每张图都有多个错误，必须全部找出来之后才算过关。前作的全解模式共有150张图，本作的图数会不会翻上一倍呢？

多人模式

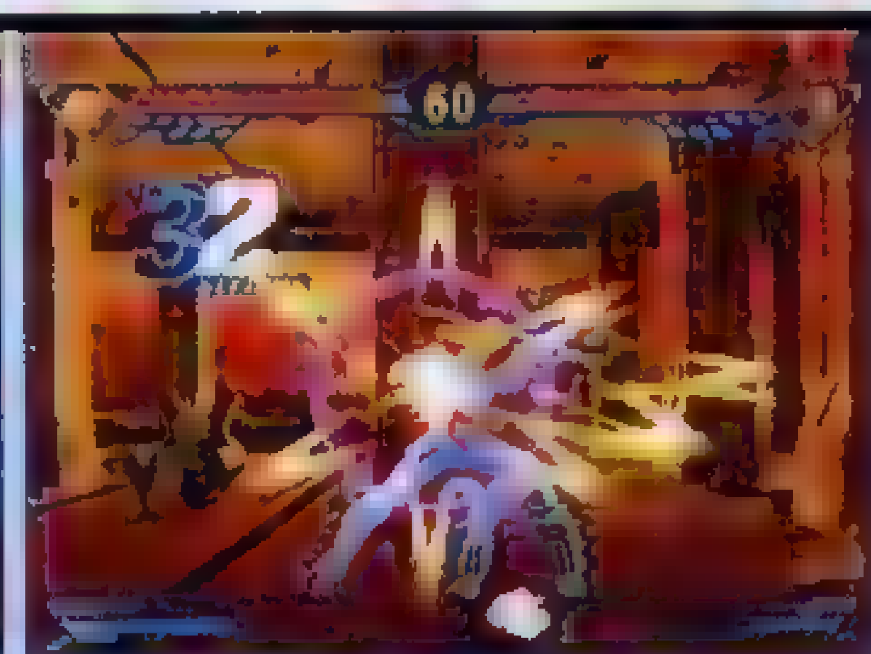

▲选差比前作单纯比快的对战要好玩很多。

本作也准备了丰富的多人模式，目前公开的有选差和时爆两种。选差适合2～4人联机对战，大家面对同一张图，找得快和找得多的人就可以得到高分；而时爆则适合1机2～4人对战，玩法和我们熟知的击鼓传花比较类似。每完成一张图就可以换一次人，时间结束时机器在谁手上，谁就会失败。 [文：纱迦]

NDS ETC ■右脑达人 ■日版 ■NBG 预定2007年3月 日



▲对战前的画面充分体现出了原哲夫粗犷的画风。


▲本作中依稀能够看到《罪恶工具》的影子。

北斗神拳 审判的双苍星 拳豪列传

究极喧哗派2D格斗游戏！

PS2 FTG ■北斗の拳 审判の双苍星 拳豪列传 ■日版 ■SEGA 预定2007年3月29日

本作移植自2005年冬季推出的人气街机格斗游戏《北斗神拳》，从街机版本入选去年的"斗剧06"比赛游戏就可以看出其在日本以及亚洲范围的受欢迎程度。游戏以80年代原哲夫著名漫画作品《北斗神拳》的TV动画风格为基础，收录了包括健次郎等众多漫画中登场的超人气角色。除了这些，预订同捆版还附赠特典影片DVD，喜爱漫画原作与2D格斗游戏的玩家千万不要错过。

游戏的画面依旧承袭了Arc System Works开发"《罪恶工具》系列"中的极致华丽的2D风格与3D华丽特效，配合流畅爽快的格斗系统与漫画原作中众多知名角色那华丽的必杀技演出，势必让玩家体验到原著中生死之斗紧张刺激的快感。

除了承袭街机的内容外，PS2版中还将加入众多原创要素，提供包括移植自街机的"街机模式"、重现原作名场面的"历史模式"、以有限的体力连续战斗的"生存模式"、支援记忆功能并提供各种千变万化战斗状况的"练习模式"等。 [文：小白龙]



▲能够亲手发出健次郎的绝技，喜欢原作的玩家怎能不感动。

www.plumbook.cn

宠物狗乐园 花之物语

爱心玩家的必玩之作!



■早晨醒来后的第一件事做什么好呢?

THE DOG的全称为THE DOG CLUB，是由日本众多爱狗人士所发起的互相交流的民间组织。每当在这里注册新用户之后，都可以上传自己的宠物狗照片与全世界的爱狗人士进行分享(当然这一切都是免费的)，而最初出于维持网站正常运作的目的，网站会不定期地在所有会员所上传的照片中选择出最可爱的小狗并推出其相关的周边商品，但没想到这些商品却格外畅销，甚至还有消费者将其比喻为“最能展现出小狗魅力的完美作品”，从此之后，网站都会定期推出一些全新的商品供消费者选购，甚至在欧美等地区也都能时常看到这些可爱的身影。


▲大头，黑鼻子是游戏中众多小狗的特点，真是越看越可爱。

继164期为大家介绍了这款以全球范围内深受大众喜爱的“THE DOG”品牌为主要卖点的动作游戏之后，最近其制作公司也公布了本作将推出PS2版的消息，而随着游戏更多细节的公开，展现在我们面前的正是一个充满童话与梦幻的温馨世界，究竟玩家将会在这里体会到怎样与众不同的生活，下面就让我们跟随这些可爱小狗的视线来了解一下吧。

在游戏中玩家可以根据自己的喜好从48名候选小狗中挑选一只作为我们的主人公，而整个游戏中只要利用小狗灵敏的嗅觉收集情报就能找到最后能够治愈疾病的“传说之花”，其间不但有众多憨态可掬的小狗登场，趣味满点的小游戏也会让人不自觉地沉浸在这片欢乐的海洋。

多机种 ACT ■日版 ■YUKE 预定2007年4月26日

的不同之处

两个版本最大的区别自然就是在操作方式上，PS2版利用手柄上的按键就能轻松完成所有的基本操作，而Wii版则需要控制画面中的“脚印”来引导小狗前进和与“路人”对话，甚至在一些需要挖掘的场所还需要上下晃动Wii遥控器手柄模拟出真实的挖掘动作才行。

[文：晴天]



▲根据游戏画面下方的“木篮”图标判断，现在我们的小狗正在进行外出购物的任务。

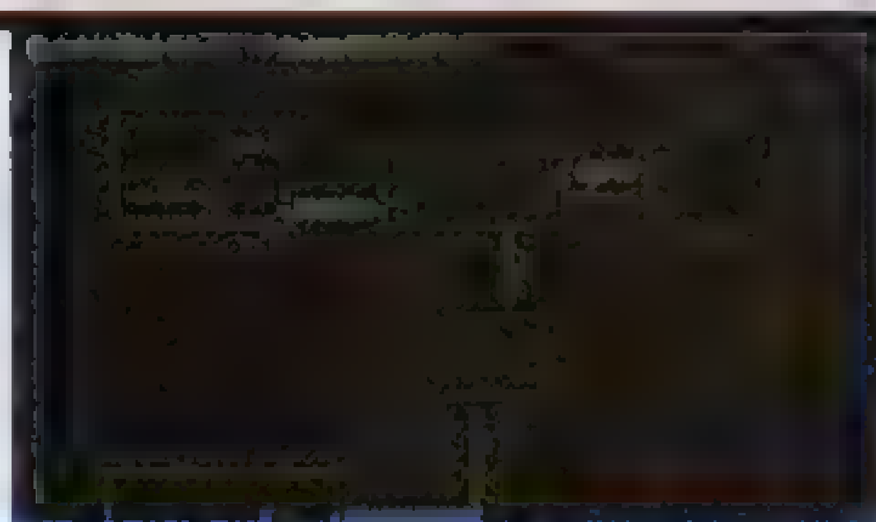


▲当把“脚印”移到可以对话或调查的物体上时，按下A键就能执行对应的操作。

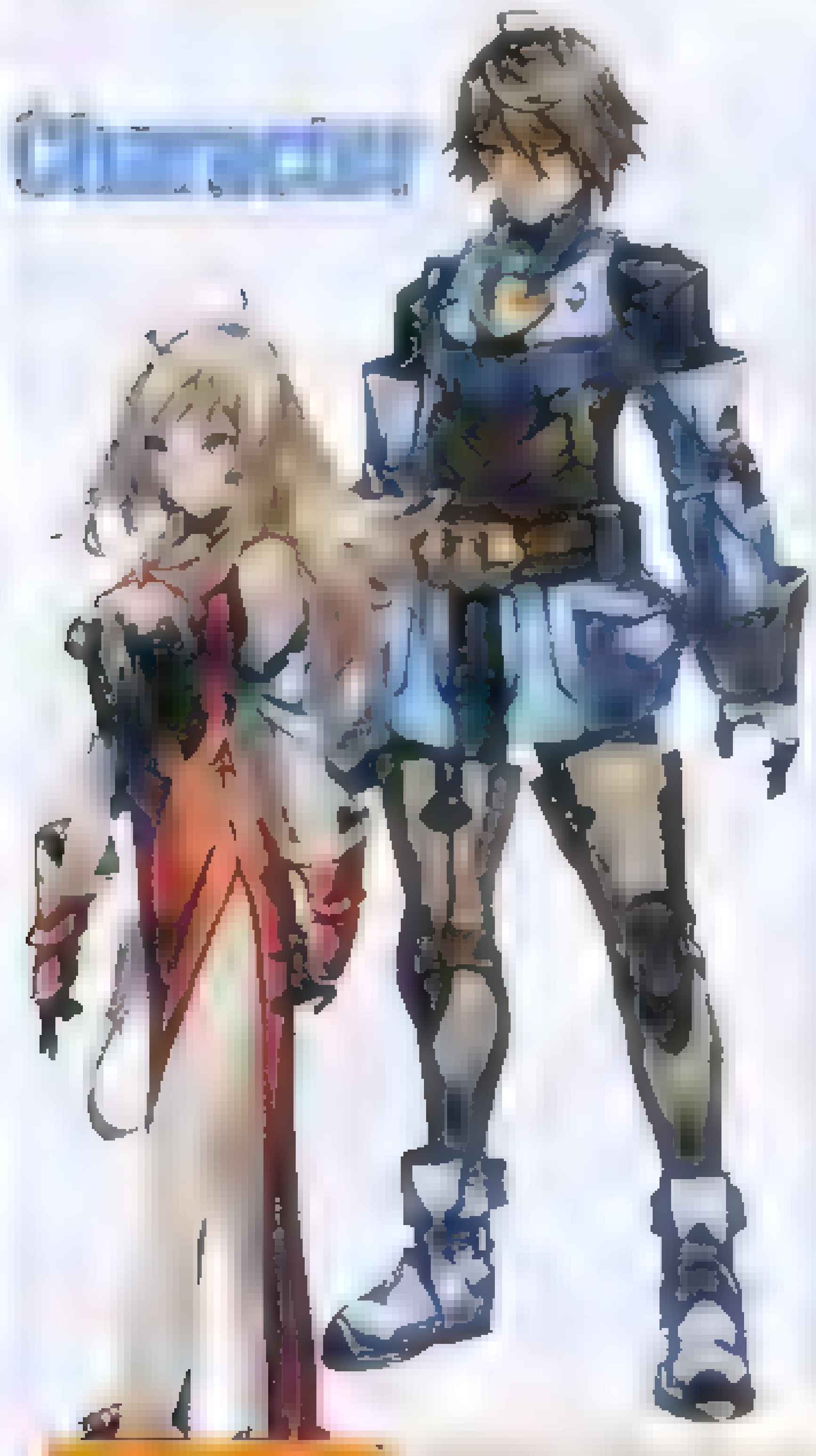
浪人传奇 心之迷宫

回合制迷宫RPG的鼻祖

提到“回合制迷宫RPG”的代表作品，各位玩家心中第一时间想到的肯定都是“《不可思议迷宫》系列”吧，随机生成的迷宫，丰富多彩的道具和敌人，灵活多变的战术都是此类游戏最吸引人的地方，而接下来要为大家介绍的这款游戏正是诞生于上世纪80年代的名作《浪人传奇》的正统续作，时间上算起来它其实才是真正的“回合制迷宫RPG”的鼻祖呢。


上世纪80年代的《浪人传奇》

◀正是图中简单的文字和符号创造了“回合制迷宫RPG”这个全新的游戏概念，事隔约30年后的新作将会带给我们怎样的感动呢?



最终目的 浪人之心



整个游戏一共存在3个名为“浪人之心”的道具，同时获得它们时就能迎来最后的结局。很显然，获得它们的路途并不会十分平坦，但是游戏追求的正是在不断的失败中总结经验，利用最佳的方法获得胜利才是最有成就感的。

围绕希望之光展开的故事

本作的舞台是一个充满魔法的世界，魔法使在暗黑之王身上所施下的封印随着时间的流逝渐渐失去了作用，而为了避免暗黑之王再次苏醒将整个世界重新回归到混沌的黑暗，背负着宿命的主角为了寻找传说中的“希望之光”而展开了全新的旅程。

游戏一开始会让玩家在男女两个主人公中进行选择，男性主人公拥有体力高、物理攻击力强的特点；女性主人公则擅长使用魔杖、卷物等魔法道具，连所使用的武器也以远程攻击型的弓箭为主。

游戏的进行方式

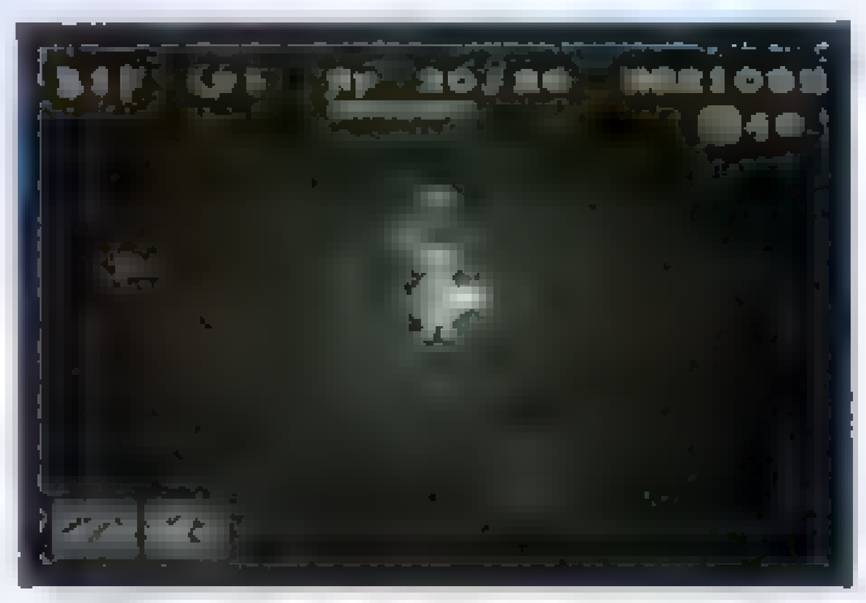
从易到难的迷宫

为了让新老玩家都能充分体会到本作的魅力，游戏共有四个难度不尽相同的迷宫等待玩家挑战，即使是最简单的迷宫同样拥有众多的变数，而新玩家也能在系统指导下逐步熟悉整个游戏的系统。


▲各种武器的战斗效果十分绚丽，或许会有武器技能系统存在也说不定。

变化莫测的战斗

为了更突出本作的战略性，游戏中所有的道具和敌人都被赋予了“属性”，如何利用属性间的相生相克有效地打击敌人绝对是玩家在战斗时需要优先考虑的因素，甚至连迷宫中的地形也会对战斗产生影响。


▲受到黑暗状态时视线的范围会急剧下降，如果此时被敌人包围就……

实体化的敌人

虽然上一作的敌人都只是在地图上用简单的字母进行表示，但是本作的敌人都经过了制作小组的重新绘制，看来他们在游戏的细节方面可是下足了功夫。

[文：晴天]

PS2 R

VR网球3

六轴感应网球革命！

“《VR网球》系列”一直是SEGA旗下颇有口碑的网球游戏，爽快的打击感与真实并重一直是本系列受到玩家好评的原因。在街机版获得好评后SEGA宣布《VR网球3》将于2007年3月8日登陆PS3。PS3版《VR网球3》将支持PS3的1080p高分辨率输出，而且除了以往的操作方式外，本作还将支持PS3手柄特有的6轴感应功能，玩家可以通过转动手柄来完成选手的移动。游戏除了爽快之外，对战选手的AI也有所提高，让游戏更有策略性和耐玩性。

《VR网球3》除了在画面上有所提升外，还会收录更多国际网球明星的资料，其中包括俄罗斯美女莎拉波娃、大威廉姆斯、“发球机器”罗迪克、“袋鼠”休伊特以及“奶牛”费德勒。在《VR网球3》的赛场上，这些明星不仅拥有栩栩如生的脸部特写，就连人物的动作都是动作捕捉技术模拟他们本身的真实动作。另外游戏收录了国际网坛四大赛事——美国公开赛、澳洲公开赛、法国公开赛和温布尔登公开赛，玩家可以亲身体验一下在这些世界著名赛事中进行网球比赛的快乐。游戏中的所有比赛场地都是根据真实赛场所设计，甚至连赛场周围的建筑物都经过仔细研究一一重现，同时利用PS3的强大机能，比赛时周围的观众也会与玩家有更多的互动效果，让比赛更加真实！［文：多边形］


■利用PS3的机能，角色表情将更加丰富和生动

PS3 SPG ■パワースマッシュ3 ■日版 ■SEGA ■预定2007年3月8日


▲真实世界里赛场周围的景物都会一一重现在游戏中。

▼本作依然延续了“《VR网球》系列”一直强调的爽快打击感。


火影忍者 疾风传

归来的勇者 新的冒险！


▲当玩家快速移动的时候，画面还会显示出残影。

作为《少年JUMP》上的热门连载，《火影忍者》的游戏可谓层出不穷。刚刚推出过一款ACT类冒险游戏后，NBGI便马不停蹄地又公布了全新的对战FTG游戏《火影忍者 疾风传》。本作的主人公漩涡鸣人已不再是第一部《火影忍者》的菜鸟下忍。两年的时间，在自来也的训练下，鸣人已经有了飞速的成长，除了外貌更加成熟外，能力也突飞猛进，《火影忍者 疾风传》将为我们展现《火影忍者》第二部里各个角色的风采。除了对战模式外，本作似乎还有冒险模式等其他模式供玩家选择。［文：雨滴］

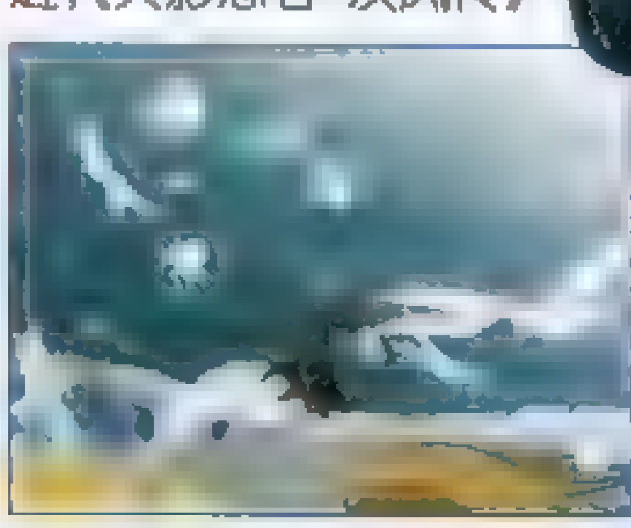
同伴们的再次集结

除了主角鸣人外，漫画连载中的人气角色旗木卡卡西、春野日樱、奈良鹿丸及砂忍手鞠也会出现在本作中，而他们的招术也会比以前更加地华丽和厉害，绝对让玩家看得眼花缭乱。而在第二部登场中的谜之集团“晓”也会加入到战斗中，从目前的情报来看，成员之一的青龙迪达拉将会与鸣人遭遇。另外让FANS感动的是，本作的过场将会加入大量的漫画经典情节，想想能在游戏中看到那些熟悉的场面，是不是忍不住让人热血沸腾？


▲鸣人似乎在寻找着什么，从画面上看，该不会是青蛙吧？


▲IQ200的天才中忍奈良鹿丸，不知道在本作中他的忍术又有什么创新？


迪达拉
◀“晓”集团中十分有人气的青龙迪达拉也会出现在《火影忍者 疾风传》中。



PS2 FTG ■NARUTO ■日版 ■NBGI ■预定2007年4月

金色的旋律2

为你弹奏肖邦的《夜曲》

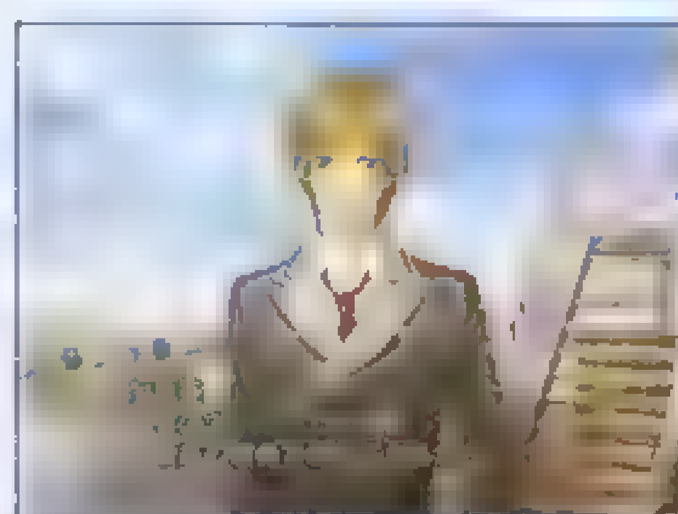


▲吉罗晓彦似乎与金泽老师是旧识。

PS2 SLG ■金色のコルダ2 ■日版 ■Koei ■预定2007年3月15日

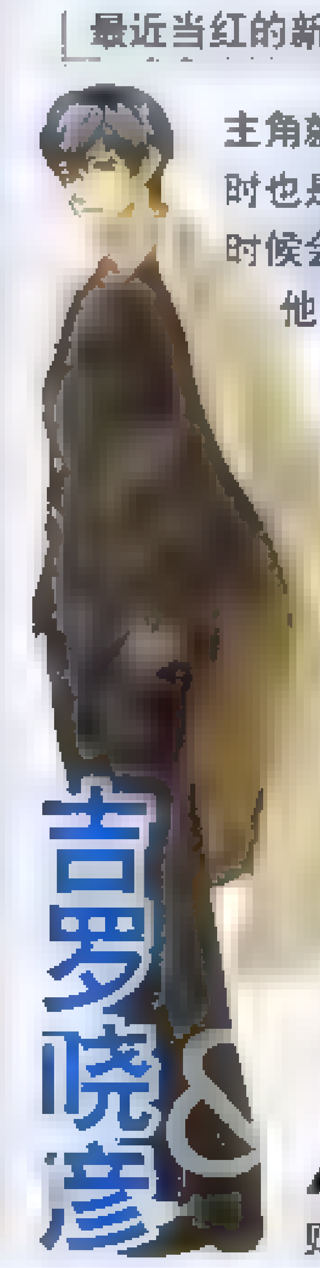
作为光荣公司女性向游戏“Neo Romance”系列之一，在其他两大游戏系列纷纷推出各种作品之后，《金色的旋律》的正统续作终于与我们见面了。《金色的旋律2》的人设依然是由有着清新画风的吴由姬担任，除了前作登场的人物外，本作还将加入两位新角色，他们分别是星奏学园2年级的转学生加地葵和学园理事长吉罗晓彦。

《金色的旋律2》讲述的是星奏学园的普通高二学生日野香穗子，某天遇到音乐精灵莉莉，在它的帮助下完成了学校的音乐比赛。不过明眼人一看便知这游戏的故事便是一幌子，玩家真正要关心的，是如何追求生活在星奏学园中的各类帅哥。玩家除了可以通过对话提高人物好感度外，演奏出好的音乐也会让自己在学园中更受欢迎。

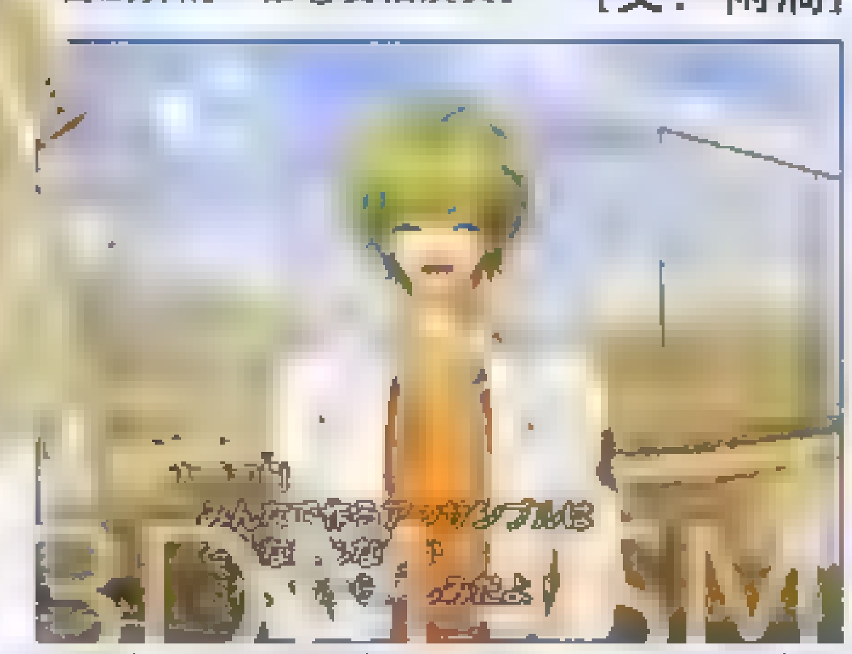
▶加地葵很受同学们的欢迎，不过他似乎更喜欢与女主角在一起。



加地葵

星奏学园普通科高二转学生，因为拥有王子般的华丽外表和乐于助人的性格，因此在学校里面很受欢迎。自从听到日野演奏的小提琴便完全成了她的崇拜者。加地葵的声优是最近当红的新晋声优宫野真守。


吉罗晓彦

主角就读学校星奏学园的理事之一，同时也是理事中最年轻的一位。虽然有的时候会积极帮助主角度过难关，但似乎他还隐藏着不为人知的秘密。吉罗晓彦的声优内田夕夜虽然不为我们所知，不过却是活跃在舞台剧界的一位老资格演员。［文：雨滴］


▲开朗的火原和树演奏的乐器是小号，而他的声优则是凭借《死神 BLEACH》一炮而红的森田成一。

超级机器人大战W

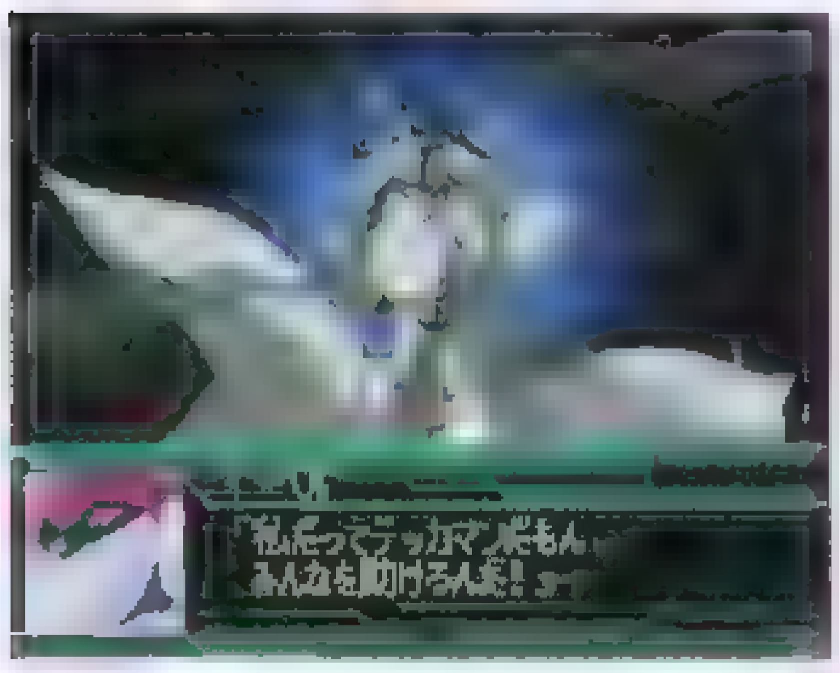
[illegible]



在广大机战FANS望眼欲穿，翘首企盼《OGS》的时候，Banpresto突然公布了掌机版“《机战》系列”的正统续作——《超级机器人大战W》登陆NDS！与以往的系列作品不同，本作的登场机体年代跨越非常大。这17部作品中既有热度未减的话题作“《机动战士高达SEED》系列”，又有将“机械动物”类创意发扬光大的《百兽王GOLION》以及上世纪90年代初拥有绝高影响力的“《宇宙骑士》系列”。制作者表示游戏剧情由两部分组成，重点在于体现时间的流逝；而在系统方面则会基本沿袭《超级机器人大战J》的系统。



▲本作使用地图兵器时会在画面右下角表示。



▲期待宇宙骑士在本作中的表现。

新参战作品介绍

《百兽王GOLION》，1981年播映。被认为是续1975年《勇者莱汀》和1976年《大空魔龙》之后“机械动物”类动画集大成之作，动画中由五只机械狮子合体成为巨大机器人的理念更是对1985年放映的《超兽机神 断空我》起到了深远的影响。对于年龄稍大一些的玩家来说，听到《宇宙骑士》这个名字一定会倍感亲切。在当时虽然国内也播映了一些引进动画，但像《宇宙骑士》这样拥有灰色剧情的却真的是凤毛麟角，而且很多人接触SF动画也是从这部《宇宙骑士迪伯威》（动画中主角相羽高野被称为“D-Boy”）开始的。柿沼秀树负责脚本、菊池通隆担任人设、大张正己担任监督的《风暴战士》（《Detonator Orgun》）同样为上世纪90年代初的正统SF动画，讲述的是地球少年真道与外星战士Orgun通过合体的方式与异星生命体战斗的的故事。

[文：十六夜]

NDS S·RPG [illegible]

登场作品表

机动战士高达W 无尽的华尔兹
机动战士高达SEED
★机动战士高达SEED ASTRAY
★机动战士高达SEED XASTRAY
●勇者王 我王凯牙
●勇者王 我王凯牙FINAL
全金属狂潮系列
机动战舰NADESICO
机动战舰NADESICO 剧场版
宇宙骑士
★宇宙骑士 II
★风暴战士
魔神皇帝
魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
盖塔G
真·盖塔（原作漫画版）
★百兽王GOLION

注：★表示首次加入《机战》的作品；●表示首次加入掌机版《机战》的作品。

双重世界

[illegible]



[illegible]

Reality Pump虽然不是一家大名气的游戏制作公司，但实力相当雄厚，目前这家公司正在用自己开发的引擎制作一款美式RPG新作《双重世界》。《双重世界》是一款与《上古卷轴IV》颇为类似的作品，同样将会带给玩家一个巨大而自由的世界。

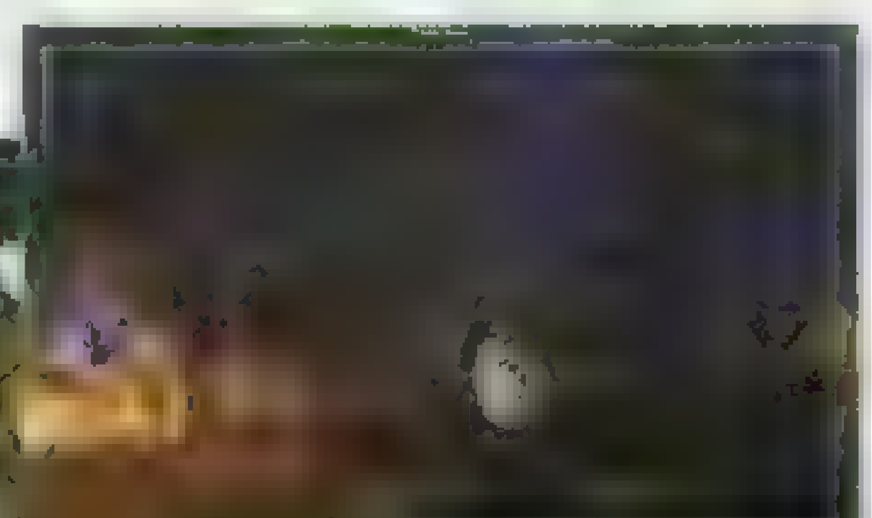
《双重世界》给了玩家自由选择角色及阵营和如何解决手上大堆任务的权利。与《上古卷轴IV：湮灭》不同的是，《双重世界》支持多达8人在线联机游戏。更让玩家惊喜的是，它将能支持PC版与X360版的联机。PC版玩家将可以自己设计地图和制定任务，并与朋友一起在线上联机游戏，一起做任务。玩家的选择将会影响到自己的善名或恶名甚至是故事的走向和最终结局。如果选择并完成大量正义方的任务，玩家将会被尊为英雄。相反的，玩家便会成为恶名远扬的恶棍。

《双重世界》的战斗是即时战斗。战斗时采用第三人称视角以便于玩家观察。战斗系统以魔法为基础，游戏中将为玩家提供大量符咒卡片，通过卡片的组合，玩家将可以创造出新的魔法，甚至连武器也可以进行锻造和属性的加成。游戏中的魔法分为火，风，地，水以及黑魔法，黑魔法需要玩家完成某些特定任务后才能开启并使用。有意思的是，当玩家创造出新的魔法后，可以将它发布在网上并为之命名，并使其成为网络上该魔法的标准定名。

游戏里有野外生物，凶猛的食肉动物将是玩家的大威胁。游戏中的另一重要道具是马匹，玩家可以通过购买或者是奖赏来获得。在游戏中，玩家必须吃喝睡，如果不吃东西，随着时间的流逝体力会逐渐降低，如果不睡觉，睡眠不足将会直接导致玩家失去战斗力。

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

X360 [illegible]



▲雨夜的战斗，体现了本作出色的天气效果。



◀这样的森林场景让人想到了《上古卷轴V：湮灭》。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

本期的“黄金眼”栏目非常特殊，有2个游戏我们并没有进行打分，在这里请允许我解释一下。《GT赛车HD 概念版》作为一款免费下载的Demo有它的独立性，它仅仅只能算是让玩家初步感受《GT赛车5》起码水准的预览游戏。因为游戏的内容非常有限，给其评分未免显得大动干戈。而《铁拳5 暗之复苏》实际上只能算是在PS3运行的一款PS2级别的街机游戏，如果以PS3游戏的评判标准来给它打分又显得不太公平。所以我们将打分的机会留给真正意义上的系列新作。

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

没有最强只有更强的怪物。

小白龙

2006年的收尾之作的素质对的起《DQ》这面金字招牌。游戏的针对性很强，没有长篇的剧情，只需把全部的精力用在培养出最强的怪物中。**技能书的导入令怪物交配系统更加值得研究，挖空心思搭配出自己心目中最强的技能组合让人乐此不疲。**遗憾的是音乐缺乏亮点，没有体现出《DQ》应有的水准。

玛娜

本作的画面十分优秀，新加入的技能点数分配系统让玩家更方便培养出自己需要的怪物，**战斗节奏也让人满意，更贴心地在固定队员外安排了三名替补。**虽然剧情发展比较仓促使感情投入度有所降低，人物跑动速度过慢，手动调整视角不尽人意，但是这些小问题都不足以掩盖住本作的优秀。

[illegible]

“《怪兽篇》”一直都是“《勇者斗恶龙》系列”最具人气的外传式作品，虽然游戏的剧情并不复杂，但数量繁多的怪物、庞大的合成和技能系统一直都是玩家反复研究的动力所在。**游戏的3D画面在NDS上的表现十分让人满意，战斗时利用触控笔选择指令的方式也使战斗更加流畅。**

■卡片■Square Enix■ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー■RPG■2006年12月28日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

装甲核心 4

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

将系列强调的真实风格带上了新的高度。

[illegible]

作为首款登陆次世代主机的系列作品，游戏中各种画面效果将系列带上了新的高度，但读盘速度和频率也大为增加。**游戏的关数不多，武器种类比以往少，赶工的痕迹比较明显，**不过新老系统都比较令人满意。对应网络后不但可以异地对战，而且能下载补丁令系统更加完善，为游戏加分不少。

小白龙

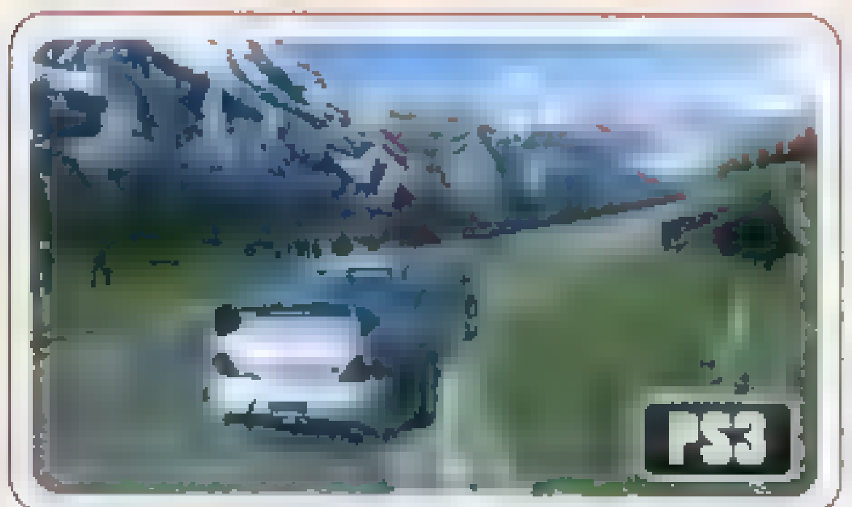
系列高速刺激的机甲战斗、种类丰富的部件替换令无数喜爱硬派SF风格的玩家痴迷，而登陆PS3的本作更是将这些发扬光大。画面效果的提升自然是有目共睹，而同屏敌人数的增加让战斗变得更为激烈。**支持网络对战是本作的一亮点，玩家可以免费通过网络与身处世界各地的同好切磋技艺。**

星夜

登陆PS3后，画面表现有着相当大的提升。本作为新手们降低了上手的难度，初学者也能顺利通关。**不过游戏的系统比过去更为复杂，还有连老玩家也颇为棘手的高难度游戏。**大幅强化的设计部分令人满意，可以组合出很多强力的机体。驾驶自己设计的AC驰骋于网络战场，怎可能不让人热血沸腾！

■BD-ROM■FromSoftware■Armored Core 4■ACT■2007年12月21日■1~8人■无对应周边■硬盘记忆

GT 赛车 HD 概念版



画面　音效　系统　总分

现阶段最厚道的PS3免费Demo。

ACE飞行员

伴随着高雅的钢琴旋律，游戏仅从开始的选车界面便彰显出一种独有的尊贵感。**虽然还是以《GT赛车4》的引擎开发，但车辆建模的精致程度达到了令人瞠目结舌的高度，**让人不禁反复观赏。整体手感与4代非常相似，游戏很巧妙的将画面营造得非常写实犹如一部考究的汽车宣传片一样。

[illegible]

赛道可以说是完美的，赛车可以说是完美的，场景观众以及其他一切都几乎是完美的。但是对于仅有的一条赛道和十辆赛车来说，这样的内容很难给出什么评价，**只能说就目前这款“试玩版”而言，相对于《GT4》来说进化很有限。**不过画面的进化还是显而易见的，这也让我对《GT5》充满了期待。

GOUKI

Polyphony再次让我们长了见识，虽然我至今也没有掌握这个系列的精髓——“驾驶的乐趣”，但当看到照片级别的赛车和如此完美的赛道，**你会觉得这款游戏的存在本身就是游戏业的福音，是游戏艺术家们通力合作的结晶，由内而外散发出的典雅气质真是令人难忘，两段片头也是极品之作。**

■网络下载■SCE/Polyphony Digital■Gran Turismo HD Concept ■RAC■2006年12月24日■1人■无对应周边■硬盘记忆

铁拳 5 暗之复苏



画面　音效　系统　总分

NBGI绝对意外的新年献礼。

[illegible]

都说FANS是盲目的，不过也只有FANS才能更清楚地看到作品的不足。对于这款意外之作，本不应有过多的要求，模式的最大限度的简化也情有可原，哪怕没有道具装备画面我都忍了，但怎么也得有个练习模式吧！**而且个人觉得画面有点硬拉大的嫌疑，没有完全体现出1080p的威力。**

[illegible]

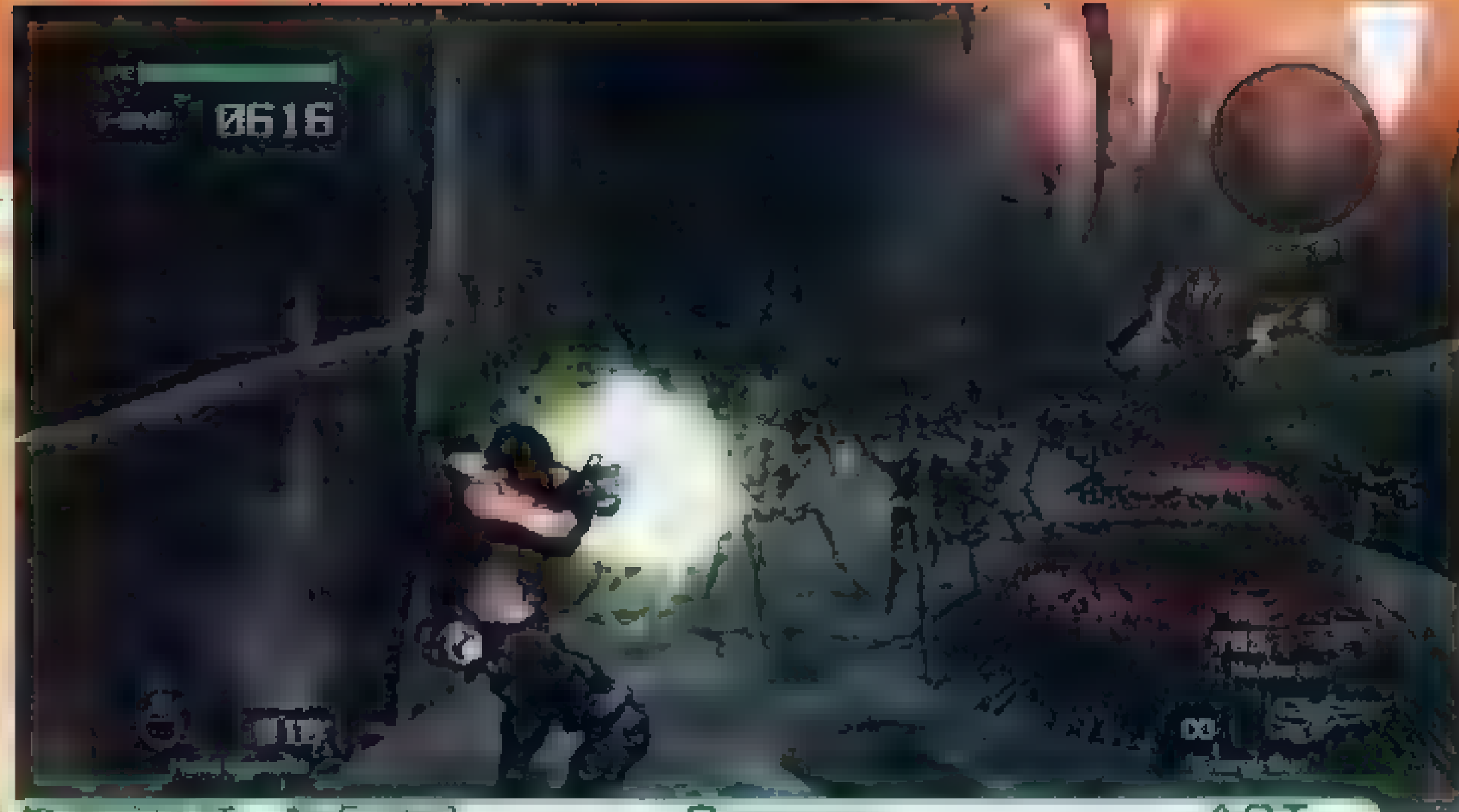
就游戏本身而言几乎是完美的，虽然游戏内容上几乎没有任何新增要素，但是提升至1080p级别的画面的确令人惊艳，这可比在PSP的小屏幕要震撼太多了（笑）。**游戏方面任何评价都已经显得多余，至少在近期应该是每一台PS3必备的游戏。目前PS3游戏软件的匮乏反而凸显本作的优质。**

GOUKI

这绝对是《铁拳》爱好者的福音，不用再忍受PSP那糟糕的十字键和小气的屏幕，没有读盘时间，对应1080p，如果再有一个好对手，就真算圆满了。虽说游戏的画面依然停留在PS2的水平，也没有练习模式，不过125港币的低售价也的确让人觉得物有所值，至少在现阶段，是我最喜欢的PS3游戏。

■网络下载■NBGI■TEKKEN 5 DARK RESURRECTION■FTG■2006年12月27日■1—2人■无对应周边■硬盘记忆





失落的星球：极点危机　Capcom　ACT
X360

黄金眼评分
26
满分

通过《失落的星球》我看到了一个以技术取胜的次世代Capcom。

我差点没有坚持住！

2006年E3期间，Capcom就迫不及待的在Xbox LIVE上放出了《失落的星球》的Demo版。通过Demo的出色表现，我个人对这款原创作品还是十分期待的，但隐约中游戏留给我这样一种感觉，那就是——累。至于为什么累，我当时还说不上来。实际拿到游戏后我就迫不及待地踏上了《失落的星球》的征程，一口气玩到第4关BOSS处我放下了手柄，我对自己说：《失落的星球》让我找到了当年玩《鬼泣2》的感觉，一种放弃的想法从我大脑中浮现出来。因为我并没有在游戏中找到比Demo版更多的乐趣，比较单调的游戏进行方式和那惊天地，泣鬼神的爆炸效果已经让我开始厌倦。当第4关BOSS——巨蜂出现时，我再忍受不了了。这种只会依靠狂轰滥炸的低级BOSS居然又出现在Capcom的游戏中，实在让人倒胃口。通过前几关，《失落的星球》逐渐暴露出了它的不足。因为游戏的类型是很传统的第三人称射击游戏，这就注定了要想使得游戏引人入胜就必须强调战术这一概念。不幸的是《失落的星球》并不强调战术，游戏中敌人与关卡也没有很好地结合主角的攻击特性来设计，所以玩起来并没有太多技巧性可言。我们看到更多的是在烟雾弥漫的场景中主角、行星原生物种Akrid与各路人类敌人在一起的大混战。玩家在许多情况下根本就不清楚是谁在攻击你，幸好游戏的系统是依靠收集T-ENG能量来维持主角的生命。为了活命，主角有多种方式来收集能量，比如打烂油罐，开启能量补给装置等，这可比打死那些大型的Akrid生物来获得能量轻松得多。我想大部分玩家都是拈轻怕重，不想为难自己的人。既然游戏没有设定升级系统，也没有强行限制玩家的活动范围，所以为了活命，玩家大可以选择能逃就逃的保守战略，直接冲向关底好了。《失落的星球》没能积极地把玩家留在战场上，不过这种情况在Hard以及Extreme模式下有了很大的改善。并不是游戏本身系统发生了改变，而是由于在高难度下能量犹如秒表一般消逝，敌人数量变得更多，进攻变得更加凶残而且主动，所以游戏的压迫感顿时上升了几个档次。玩家不能再一味的选择逃离战场求得生存，之前的许多打法也变得不再那么奏效，玩家需要摸索出更聪明的打法去消灭敌人，只有这样才可能获得比较多的能量。在高难度下死亡会随时逼近玩家，这时“极点危机”的味道才得以体现出来。但综合来看，《失落的星球》离我心中期待的效果还有一段差距。

我依然获得了感动！

上面表达了一些对游戏的不满，然而就在这样的情况下，《失落的星球》依然让我获得了感动。这种感动来自于以下几个方面。首先当然是游戏的画面。《失落的星球》不愧是一款次世代作品，因为它出色的游戏画面绝对令现世代主机望尘莫及。可能前几关制作得都比较出色雪原场景逐渐让人产生了审美疲劳，而后几关的熔岩地带场景顿时给人眼前一亮的感觉。特别是背景远处正在喷射的岩浆弥漫了整个天空，用“烈火熔城”来形容这个场景实在是再贴切不过了。坐在屏幕前的我仿佛都能感受到热浪的袭来。

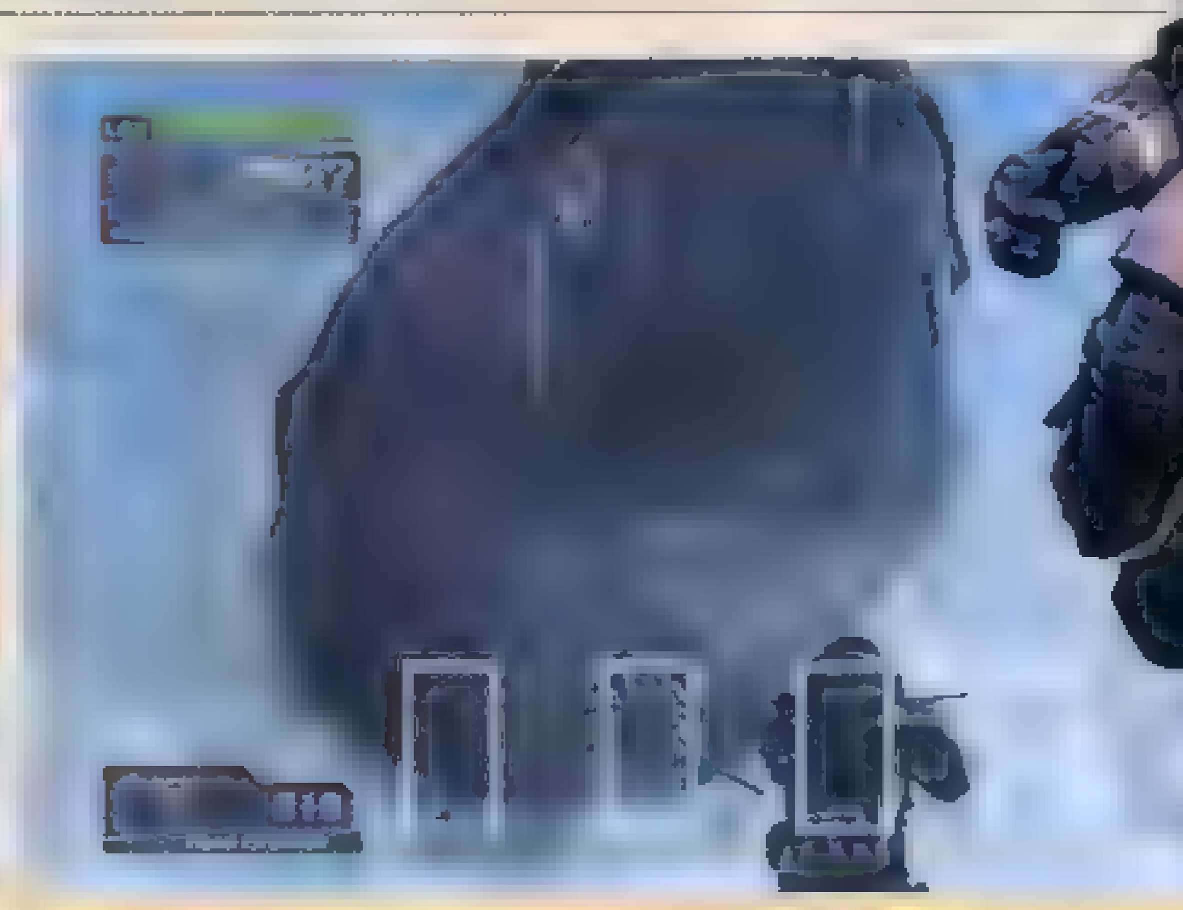
爆炸效果已经成为《失落的星球》最值得拿出来炫耀的特效了。显然Capcom也自信地知道，如今能在游戏作出这种媲美CG电影级别的爆炸在业界可以说是凤毛麟角，所以游戏中简直到处都充满了弥漫整个屏幕，甚至完全遮挡玩家视线的长达数秒的爆炸效果，很多时间里玩家其实是在盲打状态。起初我确实是被这种效果震撼了，加上各种掺杂在爆炸环境中逼真的音效，简直就是在看电影大片。然而久而久之我的大脑开始有些麻木，真想找个清静的，没有爆炸的地方冷静一下。

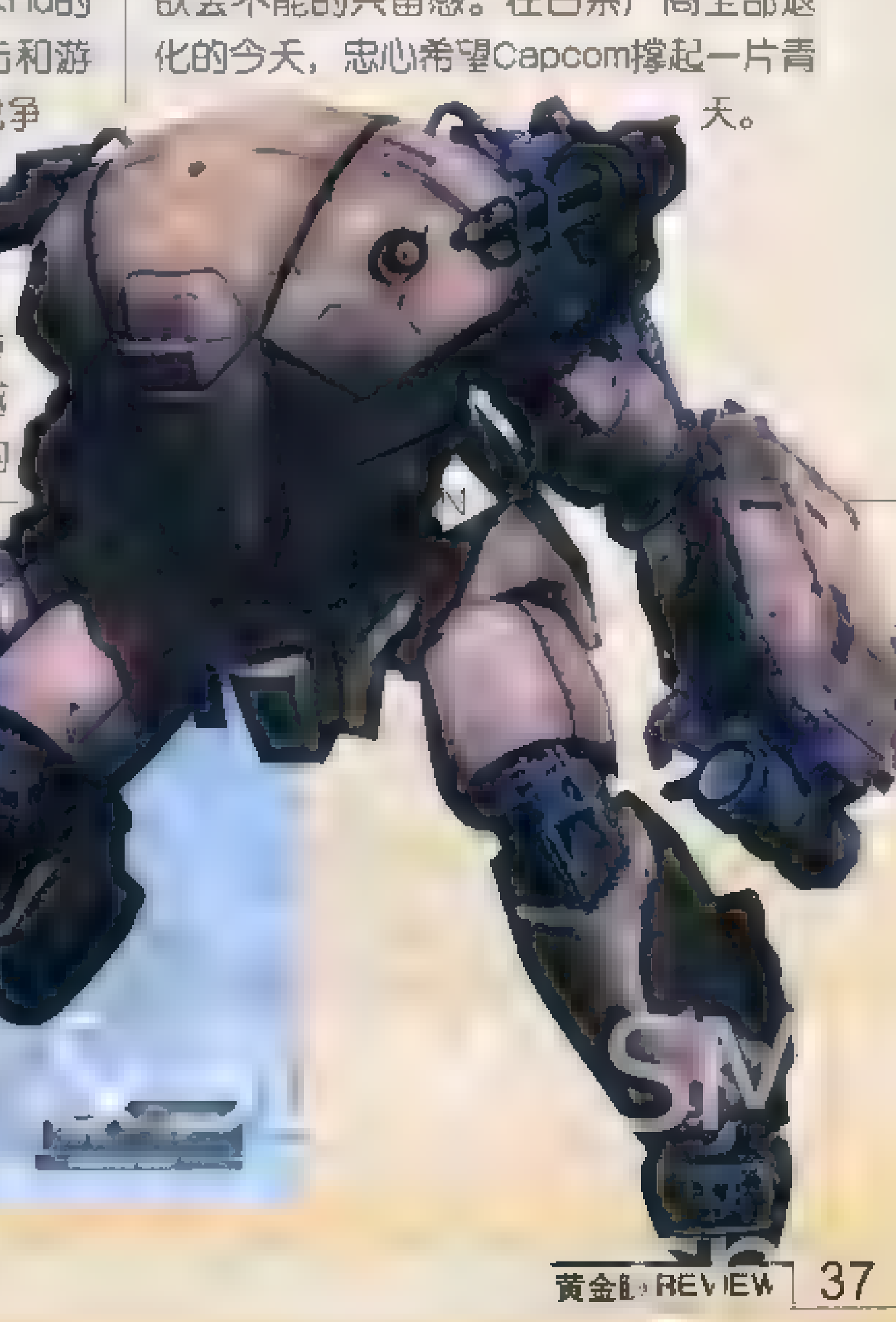
如果说《失落的星球》在关卡流程上稍微业余的话，那么BOSS战可以说是全面体现日本厂商制作实力的最佳案例。在《失落的星球》中共有12个BOSS，其中有同敌方VS机器人的战斗，也有同星球原始生命Akrid的战斗。显然，与Akrid的战斗更能带给玩家巨大的视觉冲击和游戏乐趣。我们可以比较一下，在《战争机器》与《失落的星球》中都拥有同十几层楼高的巨型BOSS的战斗，显然《失落的星球》无论是在视角处理、BOSS造型还是打法构思等方面均全面超越了《战争机器》。特别是任务9出现的巨型蜘蛛BOSS，它可以说是X360主机诞生以来出现过的最令人震撼的BOSS角色了。如果不站在高处，玩家根本就无法完整看到BOSS的全身。站在BOSS脚下的主角犹如蚂蚁一般微不足道，从BOSS腹中不断生出的Akrid幼体数量达几十个之多，几乎塞满了整个屏幕，即使这样复杂的画面也很少出现拖慢的现象。就是这个BOSS让我充分认识到Capcom强大的制作实力和X360过硬的机能。

喜忧参半的展望

《失落的星球》的优点与缺点都十分明显，觉得它好不好玩也是因人而异，但游戏出色的画面和各种特效表现已经达到了业界的顶级水平的事实是确实令人佩服。显然，Capcom对次世代主机硬件的熟悉程度已经远远超过了其他日本厂商，其自主开发的这套游戏引擎效率非常高，优异的表现完全有能力缔造出最棒的次世代游戏，《丧尸围城》与《失落的星球》都是这套引擎的产物。而接下来的《鬼泣4》、《生化危机5》等作品也将由这套引擎打造，所以我对Capcom的游戏画面充满了信心。然而我也看到现在的Capcom在技术领先的同时，对于游戏玩法上的创意却越来越少，游戏系统在许多方面缺乏斟酌，无法像过去那样给人欲罢不能的兴奋感。在日系厂商全部退化的今天，忠心希望Capcom撑起一片青天。







游戏立方 GAME³

Vol. 118

ACG飞行员　Game3@ucg.com.cn

不知不觉中时间曲线延伸到了2007年。最近编辑部内也是异常的忙碌，因为为了准备下期合刊的内容，每位编辑都安排了大量的工作。其实合刊是一个难得的机会让我们对过去的2006年进行一次全面的梳理。在感叹光阴流逝的同时，我们也将值得记忆的东西保留在心底。所以在我们的精心策划下，合刊的内容必定是海量的，必定是精彩的。DVD中的"热血最强"一直是最受读者欢迎的栏目，最近编辑部收到多位达人玩家的投稿，我们发现他们挑战的全都是Capcom的作品。作为一个卡饭的我，除了激动之外不免多了一份悲哀，如果没有了Capcom的存在，还有多少动作游戏能够吸引我呢？

多边共享区 ENTER THE GAME

大感动！《怒之铁拳 重制版》

ACG飞行员 提供



拥有过MD主机的玩家几乎都玩过"《怒之铁拳》系列"，它已经成为"经典"，被无数玩家铭记于心。但仅仅留在回忆里可能不足以表达对这款游戏的感情，所以如今更有狂热者推出了自制的《怒之铁拳 重制版》，让这部经典动作过关游戏获得了新生。

这个由西班牙小组制作的《怒之铁拳 重制版》制作水平颇高，最令人惊讶的是游戏背景几乎全部重新制作，不但强化了卷轴效果，连音乐也经过了重新混音。整个游戏结合了系列1、2、3代的各种系统，操作手感以2代为基础，而速度感向3代看齐，不但加入了新的敌人，而且还有分支路线、新武器、新招式、新过程动画等原创要素，隐藏要素更是数不胜数，让人玩起来既新鲜又充满了无限的怀旧感动。越进行下去你越会发现，制作小组确实非等闲之辈，他们不但精通动作游戏的制作，而且对"《怒之铁拳》系列"有着深刻的研究，所以才得以让这款作品如此富有神韵。

《怒之铁拳 重制版》是近年来罕见的同人游戏，素质之高完全可以把它看成是SEGA官方的游戏，下面提供下载地址，希望各位读者能够喜欢。

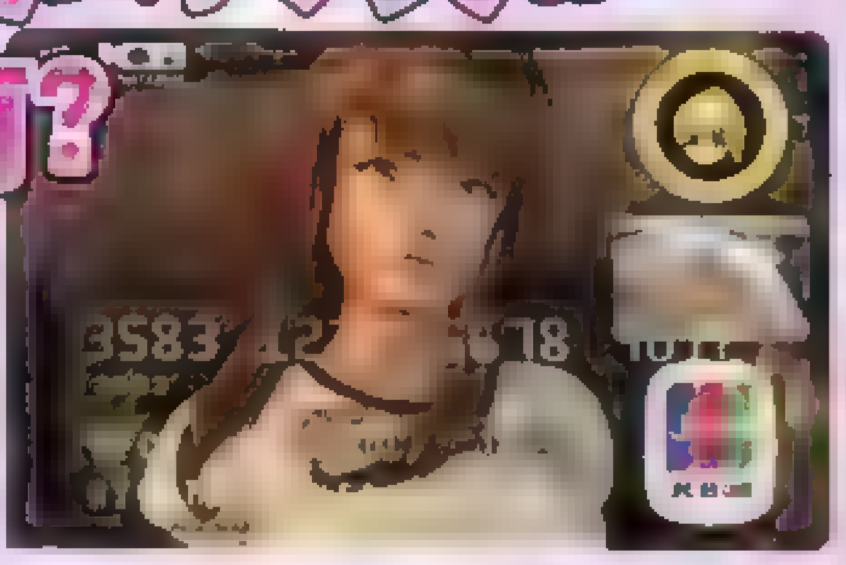

▲可以选择与CUP合作战斗，这样就不孤单了。


▲居然还保留了"保险"这一设定，而且威力惊人。

下载地址：http://www.bombergames.net/surr.htm

金钱与美女，今天你用了没有？

玛娜 提供



大多数时候大家总喜欢把金钱和美女联系在一起，有了美女就得花钱，这已经成为一个广泛普遍的认识。那么如果是这样的话，这款《死或生》美女信用卡或许会让你花的稍微开心一点——你不用为美女而花钱，但是花钱的时候总能看见美女。这款信用卡是Tecmo于2006年12月20日协同Orient Cooperation一起推出以热门人气游戏"《死或生》系列"的角色为主题的信用卡，目前会员正在征集中，目前卡上选定的角色包括人气很高的"霞"，"绫音"以及"瞳"三人，使用者可以自由选择，此外在获得批准之后，会邮寄给使用者一张女性角色的Trading Card(一共9种)，根据使用者消费的额度，官方将会赠送积分换取礼品等等，无需年费，看起来对ACG迷来说还是颇为不错的条件呢。


▲看着这些卡片，难道你不想申请一套？

我是这样玩到《铁拳5 暗之复苏》的

就在2007年即将到来之际，NBGI为我们带来了一份意想不到的新年礼物，那就是PS3版的《铁拳5 暗之复苏》。说它意想不到，是因为这款游戏是通过网络下载的方式突然发布的，确切的发布时间是12月27日下午。首先是我在levelup主页上看到了这条消息，激动地迅速连上网线，登陆PlayStation的网上商店，果然看到了大大的"铁拳"招牌摆上了网上商店的货架，与之前SCE免费提供的《GT赛车HD 概念版》不同的是，《铁拳5 暗之复苏》是一个需要付费下载的游戏，费用为125港币。不过就在我购买游戏的途中却遇到了麻烦，情况是这样：我在PlayStation网上商店里还剩下上次购买PSP版《生化危机》的余额7元，这样只需要再花118元就可以买到《铁拳5 暗之复苏》了。但按照网上商店的提示一步一步进行下去的时候，却发现总是卡在信用卡付费这个环节上，每每报错——多方尝试后也不得其法，郁闷地放弃。转机出现在第二天，我得知给网上商店充值时一次最多只能充80元，超额就会报错！于是，我终于找到了办法，先购买两个单价为33元的PSP模拟用PS游戏，按照系统提示，成功充值59元，然后再把这两个游戏的订单取消，转而购买《铁拳5 暗之复苏》，这样就只需要再充值125－66=59元，就终于成功购买到了《铁拳5 暗之复苏》！哉！想不到玩个《铁拳》还要做算术题啊！



3DM-SM

《失落的星球 极点危机》亚版送好礼

纱迦 提供

《失落的星球 极点危机》行货版(对港台玩家来说是行货，对大陆玩家来说只能算亚版)的延期，让我们又一次领教了行货版的反复无常。最新公布的发售日是1月12日，已经落后日版半个月，不知还有多少玩家仍在苦苦守候。大概是觉得对不起玩家，这次的行货版倒是有厚道的预约特典送。

行货版的预约特典是一本全彩设定集。其中介绍了李秉宪参与游戏制作的过程，并附有在游戏中出场的异形、角色、战车与武器的设定稿和3D CG图片，的确是颇为让人心动。只要你在游戏店中预定本作，便有机会免费获得它，当然到国内的话可能就要加上若干大洋了。目前《失落的星球 极点危机》反响不俗，韩文版也确定在春季推出。不过对于之前公布的中文版，目前官方仍未给出确定发售日。





◀性感的Luka在原画设定中原来是个萝莉。

狼的旅程，永不终结

白龙 提供



▲官方网站内有大量珍贵的资料可供查询，不过更新速度稍微慢了些

也许现在《饿狼传说》这个名字对于许多玩家来说非常陌生，也许很多人认为SNK最受欢迎的女性角色，那个让人"脸红心跳"的不知火舞出道于《格斗之王》，但对于现在的SNK Playmore来说"《饿狼传说》系列"却有着别样的意义。

这款SNK格斗原点的游戏当年凭借着8个方向以及拳、脚、投三个按键构成的出招系统，两名角色协力对付CPU以及双线移动等新锐的格斗系统一举奠定了SNK在格斗游戏中的坚实地位。从1991年12月20日起，特瑞、安迪以及东丈这三名热血青年便与"万年燃楼不死男"吉斯展开了长达15年的恩怨纠缠。真正把"《饿狼传说》系列"推向格斗游戏顶峰的是加入了不知火舞与超必杀技的《饿狼传说2》，大幅度地调整使人物的操作彻底摆脱了初代那笨拙的手感，新增数量众多的可使用人物也使玩家在对战中有了更多的选择。随后推出的《饿狼传说Special》在2代的系统上再次进行调整强化，初代角色的加入以及公司另一人气格斗游戏《龙虎之拳》中坂崎良的友情客串等许多让人热血沸腾的变化使本作被许多玩家誉为系列的最高峰。

目前为止"《饿狼传说》系列"共推出了整整10部作品，随着SNK的逐步衰落，本系列的影响力也大不如前，相信不论将来是否有续作推出，狼的旅程将永远不会终结。

注：SNK为了纪念该系列15周年，已经推出了Web专题，有兴趣的读者可以去官方网站浏览。

www.garou15th.com

挎在肩上的C71

十六夜 提供

一年两度的漫画同人盛会Comiket如期在12月29日正式召开。除了像往届一样有大量的高素质同人作品以及精美周边推出外，本次C71还公布了不少令人振奋的消息——比如Type-Moon最新作《Fate/Zero》的角色完成图以及根据小说《空之境界》改编的剧场版动画。这里想向大家介绍的是展会中厂商为宣传自社作品而特别制作的大型纸袋，也许你会觉得这些东西无非就是印上些图案(其是这样说也没有错……)罢了，不过也正是这些由厂商精心挑选出来的角色、作品宣传图，从另一个角度装点着每一届Comiket，让这场2次元的盛会更加绚丽夺目。



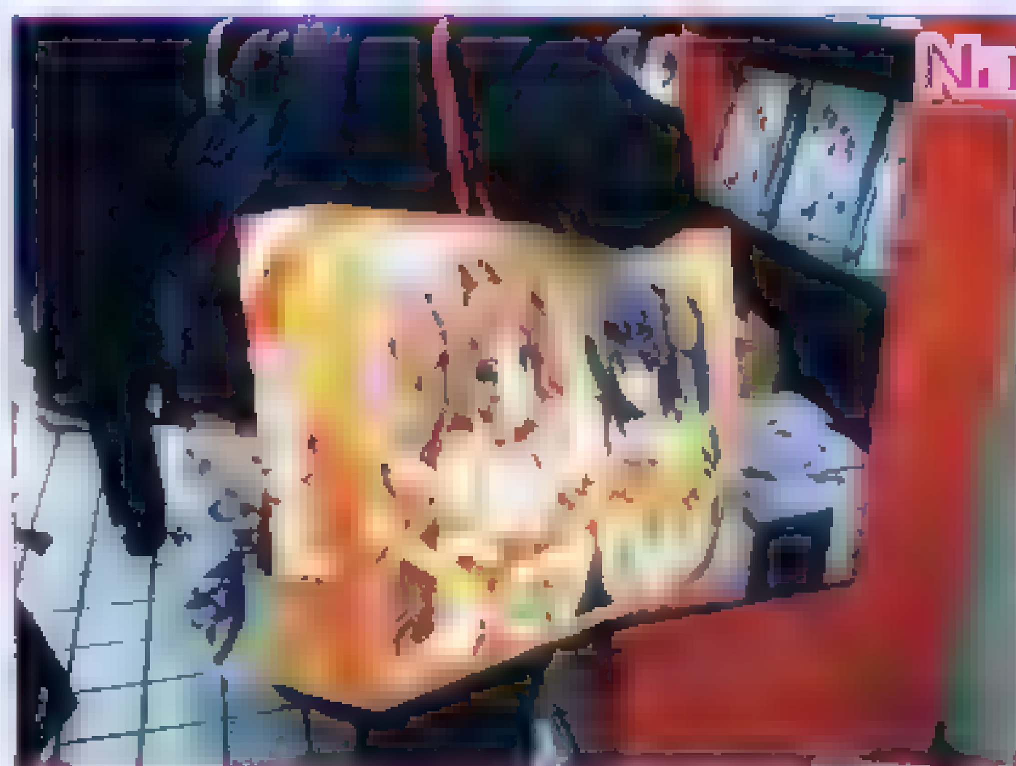
空之境界

《空之境界》剧场版动画化，可以说是近一段时间最能引起话题的消息了。为了造势，厂商除了在会场进行宣传外，更是发送大量的主体纸袋，而参展的观众也都争相领取。在本次C71的会场，如图的宣传袋随处可见，作品的影响力由此可见。

作为Type-Moon的顶梁作品，"《Fate》系列"早已经被我们所熟知，去年的TV版动画以及预定今年发售的PS2版游戏都在见证着"Fate神话"的继续。在本次C71上，Type-Moon不仅公布了系列最新作的Logo，更是一口气放出了大量角色图，看来"Fate年"还要持续很长时间。



Fate/Zero

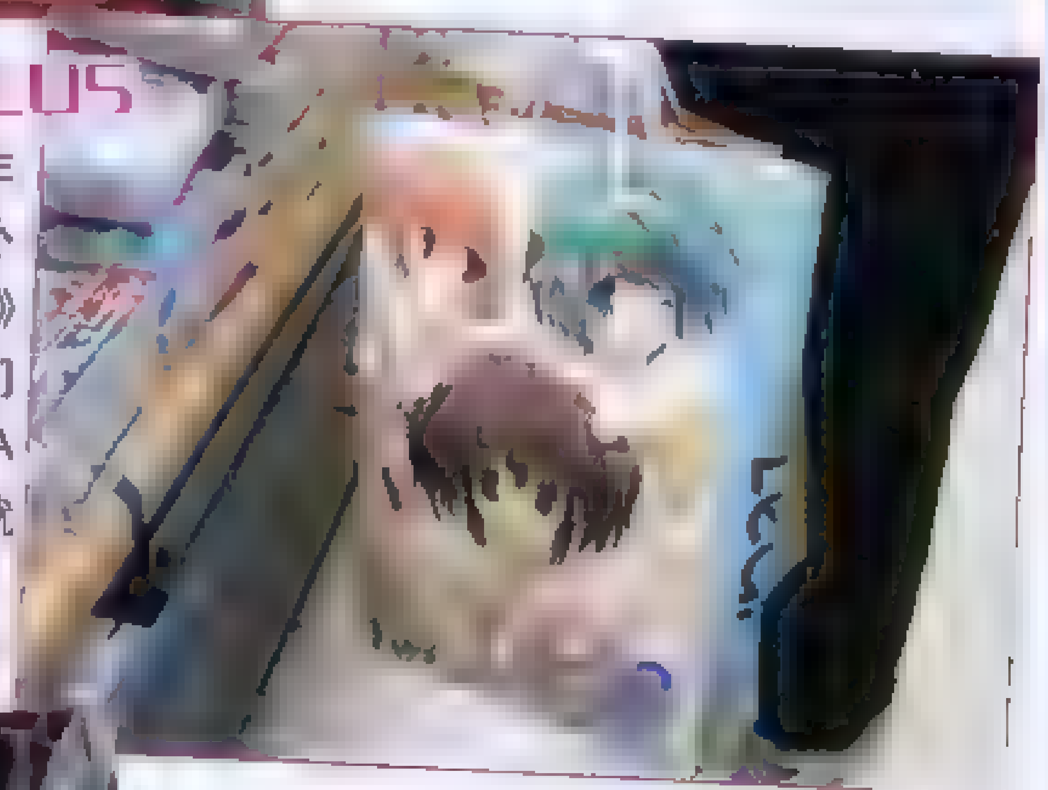


Navel

相信不少人看到这素席的颜色马上就会想到"桔子公司"。后宫类型的代表《SHUFFLE！》以及随后推出的分支作品在这几年获得了广泛的好评，而与C70不同，本次展会上Navel加大了宣传的力度，看来还是对自社的《Really？ Really！》充满了自信。

Leaf / AQUAPLUS

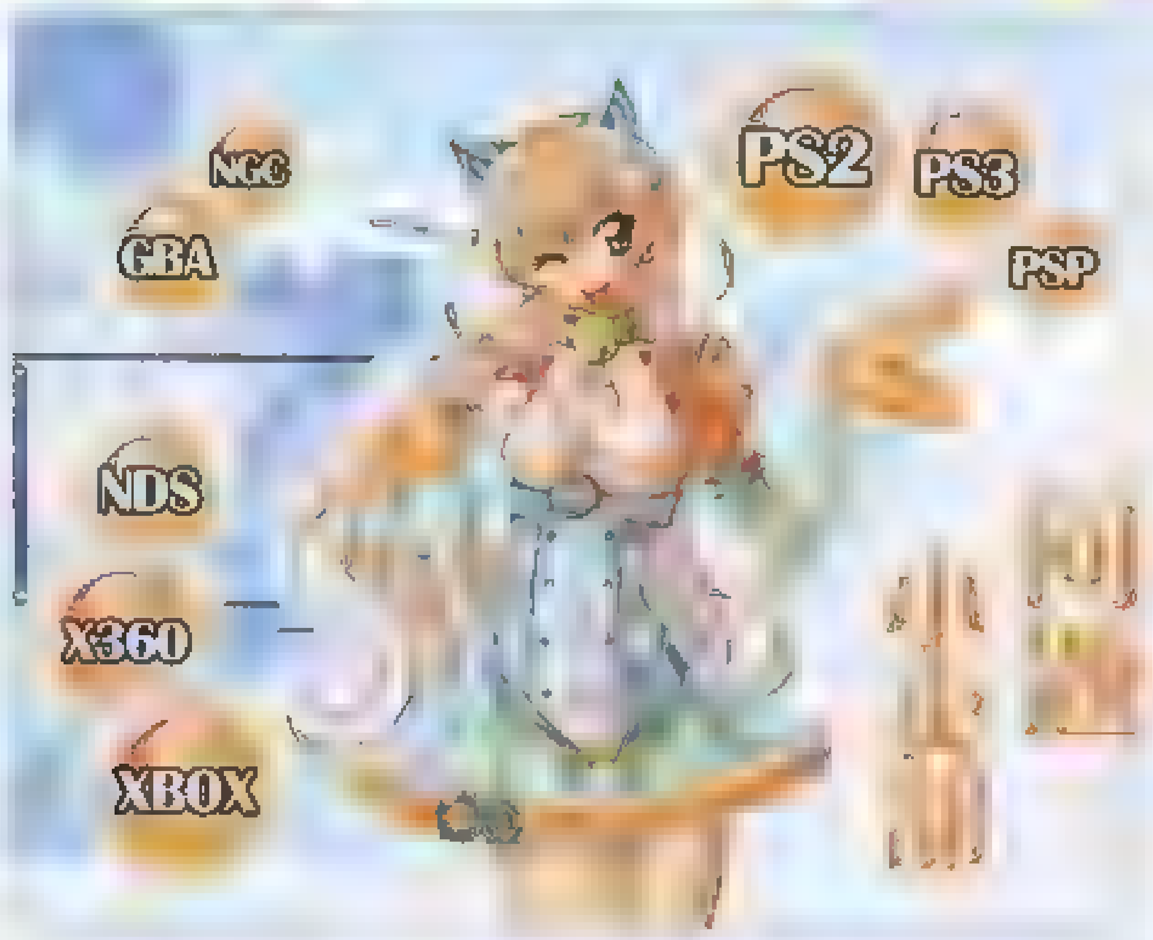
对于Leaf来说，《ToHeart2》的最新作自然是本次宣传的重中之重。以外传性质推出的《ToHeart2 AnotherDays》目前只公布了PC版，不过好孩子们也不用着急，因为《ToHeart2》的OVA第一卷将于今年2月发售，到时候就能再次看到环姐了。





ARIA

《更胜黎明的琉璃色》TV版动画以一泻千里之势震撼了FANS，不过在本次展会上ARIA通过各种方式向玩家们证明着这一点：PS2版与TV版是不同的，与TV版……



硬件

①我在11月购入了PS3主机一台，虽然我在运行游戏时基本听不到任何噪音，但是在光盘吸入时明显有一些异常的声音，很像70000型PS2光盘没放好运行时的声音，这是我的PS3有质量问题吗？②如果我不能上网对主机进行升级是否会对以后运行游戏造成影响吗？除了用主机上网，还有其他方法升级PS3吗？[韶关 匿名]

①因为目前还没有玩家反映过这种情况，所以发出异常的声音可能是由于吸入式光驱在吸入光盘时产生一定的摩擦所至，你不妨将PS3换一个方式放置再进行尝试，但如果这并不影响你进行游戏的话，应该都属于可以接受的范围之内。②无法上网升级并不会影响你以后运行游戏，如果推出的PS3游戏需要更高版本的系统支持时，通常在启动游戏时就会出现从游戏光盘启动升级程序的提示，只要按照要求完成整个升级过程即可。

①PS3上的感应按键到底是"温度感应式"还是"电荷感应式"呢？②同学的SC MiNiSD卡在进行内核升级时NDS突然断电，再开机后白屏且无法进入界面，把SC卡拔出后再开机一切正常，估计是SC卡坏了，不知道这样能否修好呢？大概需要多少钱？[保定 李嘉炀]

①准确地来说PS3上的感应按键应该是标准的"电荷感应式"，开机后浮现在PS3面板上的"ON/OFF"和"EJECT"键只需要玩家使用手指轻轻碰触就会有反应，你还可以使用手指来亲自做一次尝试，当你将手指翻转过来，利用指甲的部分接触按键的话就会没有任何反应，这也是由于指甲是"绝缘体"的关系，而为了打消你对于"温度感应式"的疑惑，众小编还亲自尝试对着这些按键呼气，但却没有任何效果，看来SONY还是考虑到了各位玩家都不希望意外地启动PS3的原因仅仅是因为房间温度过高。②通常来说SC卡等带有记忆功能的微型卡片内部的电路设计都十分复杂，即使制造厂商提供修复工具也需要配合专用的设备才能够完成修复，个人用户基本上是无法自行修复的，你可以咨询一下所在地的电玩店，看看能否请专业人士协助进行修复。

①我想问一下PSP分为日版、美版、欧版、港版、台版，应该怎么区别，哪种比较好呢？②我想把游戏拷到记忆棒玩，现在的高版本中哪个比较适合？[zhaoran110]

①只要将PSP横放观察机器下方的条形码就能快速判断出PSP的地区版本，序列号最后的四位数字分别代表：日版（1000）、美版（1001）、欧版（1004）、港版（1006）、台版（1007）。每个版本在使用上并没有明显的差别，当然为了更符合我们通常的按键习惯，建议你尽量选择亚洲版本的PSP主机。另外还需要注意的是UMD电影和DVD一样也是有区码限制的，美版（一区）、日版（二区）、港版（三区）、台版（四区）、欧版（五区）的UMD电影只能在对应版本的PSP主机上才能播放，而游戏则没有这个限制。②目前放出的3.02 OE-B自制系统已经能够免UMD引导运行下载到记忆棒中的游戏ISO，所以各个系统版本的PSP已经没有什么太大的差异，大家也不用再迷信1.5版本最稳定的老观念，但还是仍有不少电玩店抓住玩家的这种心理将1.5版本的价格抬高，在购买的时候一定要注意。



▲从红框中的数字就能辨别出PSP的各个地区版本。

①X360无线手柄现在的价格是多少？②不知道X360什么版本的比较好，最好能有中文菜单，价格大约是多少呢？[上海 马亮华]

①根据晴天在编辑部所了解到的价格，X360无线手柄大约在300元左右。②考虑到目前X360上中文游戏比较丰富，而且很多美版大作也会有港版同步发售，所以目前购买港版是个不错的选择，价格大约在2700元左右。另外还需要提醒你，除了港版X360的电源可以直接在国内使用外，其他版本的主机都需要事先购买变压器（就是我们俗称的火牛，质量比较好的大约需要160元左右）才能接入国内220V的电源，否则就会出现所谓的烧机现象。

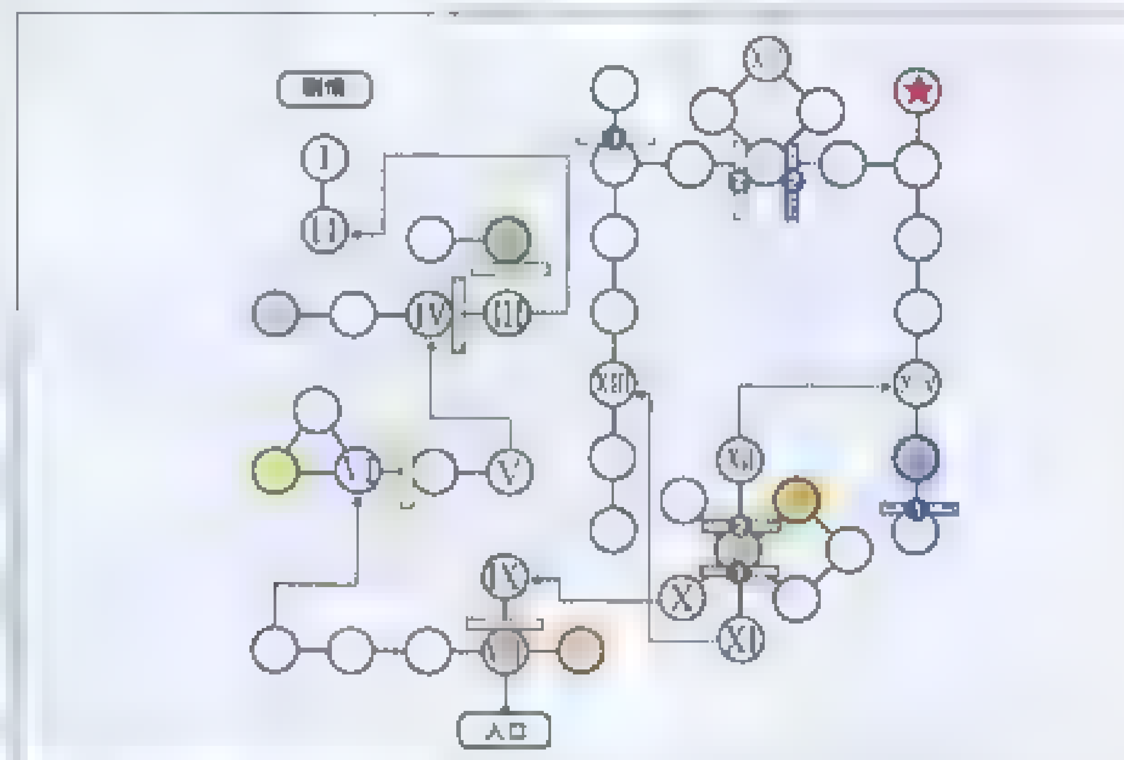
电视的像素和数码相机的像素是一个概念吗？为什么高清电视的像素最高只能达到207万，而照相手机和数码相机动不动就是几百万像素，它到底是指屏幕的像素还是另有所指呢？[平顶山 龚伟]

其实这是两个完全不同的概念：数码相机像素数包括有效像素（Effective Pixels）和最大像素（Maximum Pixels），有效像素数是指真正参与感光成像的像素值，并且包含在镜头变焦倍率下所换算出来的值，而最高像素的数值是感光器件的真实像素，这个数据通常包含了感光器件的非成像部分，所以将这些因素全部加起来，数码相机的相素就远远高于了高清电视，但照片的实际效果却逊于高清电视；高清电视的像素则只是单纯的指参与感光成像的像素，并且国家广电产品检测中心的专业人士表示目前高清晰度电视的最高像素为1920×1080，即207万像素，如果高于这个数值，大家就要小心商家偷换概念，玩文字游戏了。

游戏

①《最终幻想XII》中的双手剑エクスカリバー怎样才能获得？②最后大灯塔的转移区域中，我按照黑、绿、红、白的顺序怎么只能去到隐藏区域？这样使我不能通关，十分的郁闷。[广州 黄铭聪]

①最强双手剑只能在水晶都市シルル·ザイレム·ウェサ的宝箱获得，由于其中的传送装置十分复杂，所以下面就给出一张传送示意图，其中有颜色的区域可以开启和其颜色对应的闸门（闸门上的数字代表启动机关的次数，如果有两个以上的闸门只能同时开启其中一扇），实线则代表传送的路径，★号表示的地点即可获得エクスカリバー。



▲最开始橙色区域的机关只有在获得"契约之剑"后才能启动，宝箱位于陷阱之上，需要开启两次才会得到物品。

②这里最后一个传送点的颜色会根据你在中层所选择的祭坛而有所区别，战封、魔封、具封、知封分别对应白、紫、黄、粉四种颜色的"供の纹章"，只有选择了正确的颜色才能到达最后的"愚者の壁"前往上层。

我想问几个关于《最终幻想XII》的问题。①拌落"柳生の漆黑"的稀有怪我怎么也刷不出来，通常情况下切换3个区域怪物就会复活，可我来回进出30多次还是没有，这是怎么回事呢？②我已经进行到游戏的终盘（召唤兽11只、全员95级、任务只剩下"5000万"的最强怪）可还是有几个魔法无法使用了，请问这些最强魔法在哪里能够买到呢？③最强铳フォーマルハウト可以在打倒魔石矿稀有怪后的宝箱中获得，可是我打开后却不是，是不是也需要刷宝箱才能出现？[韩霖]

①你指的应该是ルース魔石矿出现的稀有敌人ブリット，它本身出现几率很低，但是一旦出现就不会消失，这样你就可以反复地来回于3个区域之间通过CHAIN连锁消灭它得到"柳生の漆黑"，中途不能杀其他怪物，是一个十分考验玩家耐心的一个敌人。②游戏中的最强魔法只能在死都ナブディス的隐藏商店才能买到，乘坐飞空艇返回サリカ树林就能从地图左侧前往死都ナブディス，之后来到如图所示的地点调查其中的柱子就能召唤出隐藏商店，沿途的敌人相当凶狠，如果没有足够的等级几乎很难坚持到隐藏商店所在的地点，建议将等级提升到45级以上再前往。③开启这个

宝箱时千万不要装备“ダイヤの腕轮”，否则将无法得到フォ　マルハウト，而在下图所示地点也可以获得最强铳，另外，这两个宝箱都可以通过切换3个地图来反复开启，直到获得为止。



▲图上标记的地点是可以通行的，千万不要被地图的显示所迷惑。



▲へヶ魔石矿的这个宝箱只有装备“ダイヤの腕轮”才会获得最强铳。

有一个关于《异度传说三章　查拉图斯特拉如是说》的问题想请教。第7号和第10号隐藏门的钥匙在哪里可以找到？7号门所需要的第6个东西又在哪里？自动售货机边上的垃圾桶具体在哪？[成都　莫皓然]

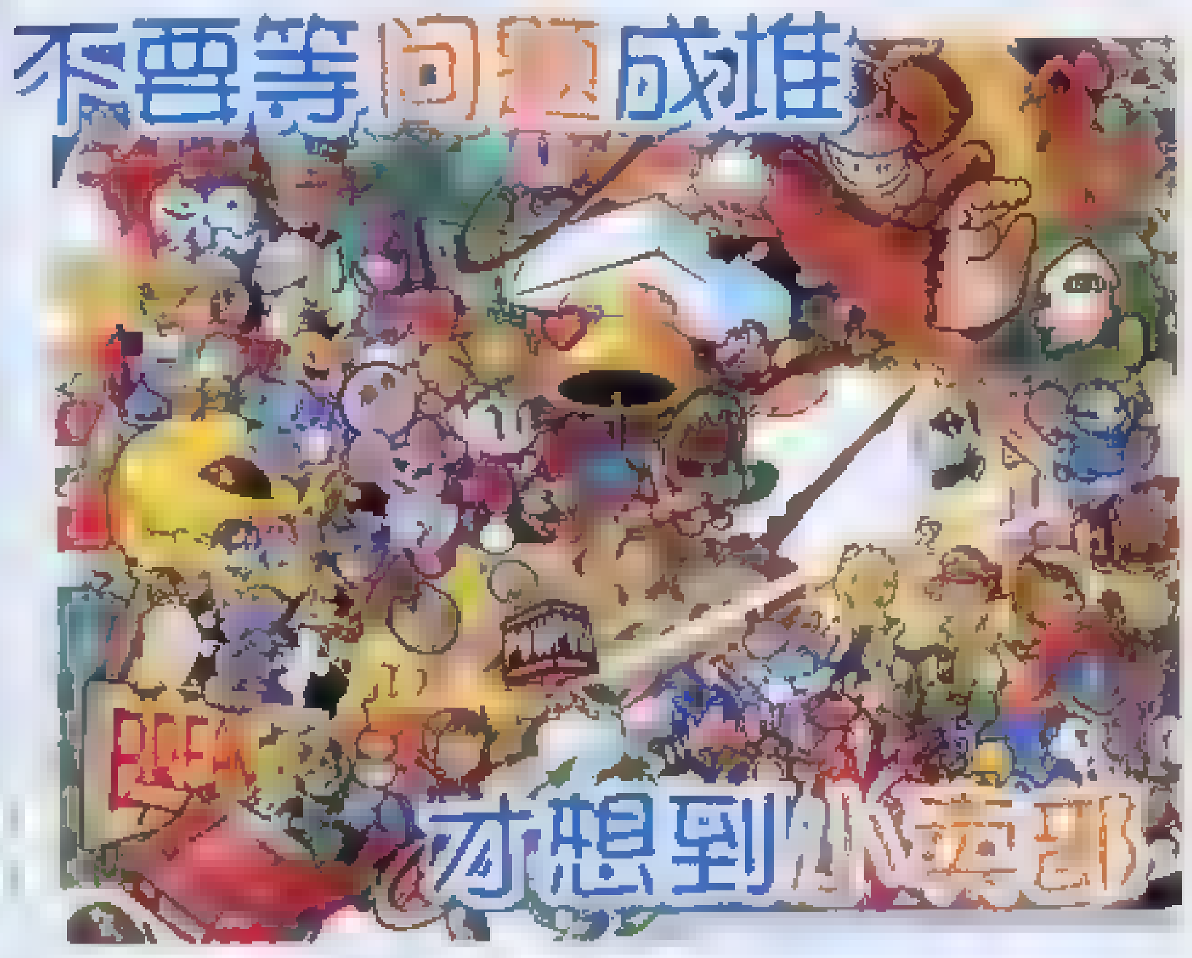
7号门的钥匙需要将剧情先发展到第7章，在ラビュリントス追シオン的情节中，前往2F给ロ－リェ全部8个フエデラル・リポート后得到，而10号门的钥匙则在战略制压舰メルカバ（人部分）中获得。7号门的第6个物品需要在第5章调查市街A地区自动售货机边上的垃圾桶，具体位置可以参考下图。



▲自动售货机位于场景的高台上，很容易被大多数玩家忽略。

我是《铁拳5》的狂热FANS，最喜欢使用的角色是尼娜。①请问尼娜有什么强力的浮空技吗？②什么是反架招？据说《铁拳5》中只有少数几个人能够使用，怎么才能发动？③下截技真的存在吗？为什么每次按住　都不管用？④如何才能快速取消腹崩的硬直？[天津　赵玉婉]

你的问题就让编辑部的“铁拳达人”胜负师来为你解答吧。①如果你说的是《铁拳5》中的尼娜，那她的角色性能的确很强，任意浮空技后接↓RK LP两次，再用[9]RP追打，之后对手不动就以↓LK+RK踩踏，原地或后滚起身的话还可以用↓RK LP把对手再度浮空，是简单下血又很具压制力的庶民连技，十分好用，只可惜在《暗之复苏》中被取消了。②“反架招”这个说法比较奇怪，但确实有玩家把“返技”称之为“架招”。返技只有保罗、尼娜、安娜、王椋雷、恶魔仁、风间飞鸟等少数角色才能使用，一般为←LP+LK或←RP+RK。需要注意的是，返技不能返头、肘、膝、肩等部位发出的招式。“反架招”大概说的是反返技，那是所有角色都可以使用的，如果对手的返技成立，那么左手或左脚攻击被返时输入→LP+LK，右手或右脚被返时输入→RP+RK，可以令对手的返技无效，并造成少量伤害，但指令输入要求很高，一般需要提前输入。③下段截的有效持续时间为8帧（1帧=1/60秒），这段时间内对手的攻击动作到达才会产生下段裁效果，一直按住[3]是没有用的。④在腹崩状态迅速推方向→即可，但要注意的是不是所有的腹崩状态都能回复。



勘误

在169期的《如龙2》研究中，由于十六夜的疏忽，将关东储物柜全钥匙地点的表格又重复放了一遍，导致整篇研究只列出了一半的钥匙地点。本期补放关西储物柜全钥匙地点，而十六夜也表示非常抱歉，并保证今后绝不会再出现类似的失误，希望广大读者能够原谅。

关西（招福街コインロッカー）

No	章节	位置	获得道具
1	4	招福街的储物柜前	スタミナンロイヤル
2	4	苍天堀侧道东，苍天堀川南面严桥下	べっこうの皿
3	3	クラブセガ内YF6机器的左侧	紫黑树の木刀
4	4	严桥南电线杆前	改造ライター
5	12	新星街的桂马店内	身代わり石
6	3	严桥中央	男气の香水
7	4	招福街南侧录像店前的道路上	アタッシュケース
8	11	新星街北侧的道路上	オーガナックル
9	4	夜游び道场内的地面上	タフネスZZ
10	3	苍天通り东侧与严桥交汇处的自行车停放处旁	ライフストーン
11	3	毗沙门桥右侧	ベンチ
12	11	新星街记录点旁拐角	ウコン锭
13	4	招福街麻将馆内的地面上	タフネスZ
14	4	招福街药屋内的地面上	钢铁レガース
15	4	招福街西侧路上（麻将馆下方）	坏れかけのスタンガン
16	11	新星街的よって屋内	高级伞
17	11	新星街通天阁前	坚の木刀
18	3	苍天堀侧道东，川北侧的道路上	タフネスインフィニティ
19	4	苍天堀侧道西，川南侧毗沙门桥旁	本宫武のドス
20	3	苍天通り白蛇ラーメン店内的地面上	BJのお守り
21	4	招福街ドン・キホーテ店内的地面上	韦驼天水
22	3	苍天通り西侧出租车站旁的道路上	东城真ケンカ奥义DVD
23	11	新星街通天阁内	金棒
24	4	苍天堀侧道东、川南侧道路上（ル・マルシェ的店后方）	スタミナンX
25	4	招福街夜游び道场西面的道路上	闪光弹
26	11	新星街パリジャン通り的道路上	铁伞
27	4	招福街入口的招牌下	バタフライナイフ
28	3	严桥苍天堀入口	白灵水
29	3	サンライズ最中间通道的地面上	韦驼天水
30	11	新星街停车场	スタミナンスパーク
31	4	招福街东侧出租车站旁的道路上	杀虫剂
32	4	招福街南和招福街西交汇的拐角处	ライトニング・ボム
33	3	苍天通り东侧Mストア苍天堀店内书架前	特殊警棒
34	3	ステイル店内的地面上	白灵水
35	11	新星街パリジャン通り北侧	喧哗サラシ
36	3	苍天堀通り东侧垃圾箱附近	黑い宝石
37	3	从严桥到苍天堀侧道西的台阶附近	白灵水
38	3	苍天通り横掘ゴルフセンター内自动售货机前	イタリア制财布
39	3	オースミ药局前的道路上	スタミナンXX
40	11	新星街Mストア店内的地面上	サウスポーブレス
41	3	苍天堀侧道，川北侧毗沙门桥旁的护栏前	特殊警棍
42	4	招福街南和招福街东交汇的拐角处	仕入み棒
43	4	严桥和招福街交汇处的井盖上	旧帝国手榴弹
44	4	苍天堀侧道西、公共电话旁	黑带
45	4	从毗沙门桥通向ドン・キホーテ后门的楼梯附近	喧哗サラシ
46	4	苍天堀侧道东，川南侧道路上（ル・マルシェ的店后方）的高台上	BANKERの驹
47	4	招福街东えびす屋店内地面上	タフォスエンペラー
49	3	苍天通りクラブセガ店内厕所门前	组长のバット
4[illegible]	11	新星街通天阁内	[illegible]の手ぬぐい
5[illegible]	3	苍天通りクラブセガ前[illegible]附近	身代わり石

掌机动态扫描

文 零下

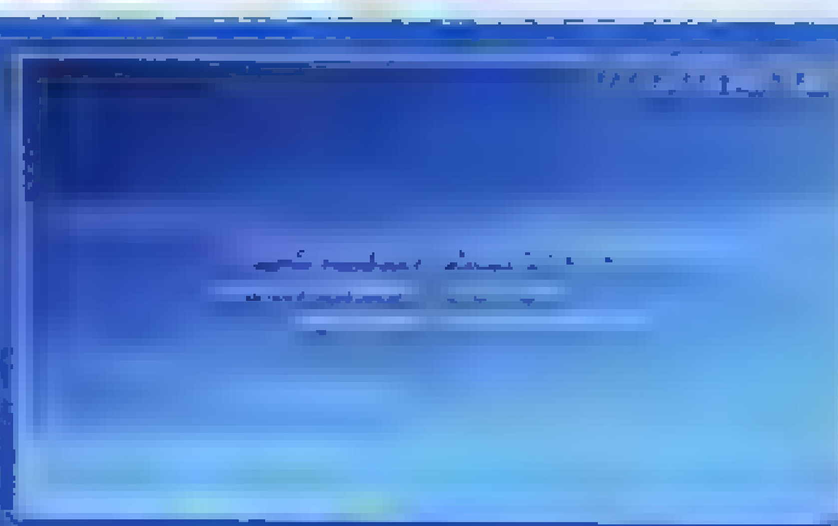
〈PSP〉3.03OE-A到来 官方PS模拟器终遭破解

一言以蔽之，PSP现在可以近乎完美的运行绝大多数的PS1游戏ISO了，《最终幻想》《生化危机》《铁拳》《放浪冒险谭》《寂静岭》《超级机器人大战》等等，一时间数不清的经典大作降临到我们身边。而带给我们如此便利的依旧还是著名的Dark_AleX，他将之前Sony提供的PS模拟游戏进行拆分，成功地分离出官方PS模拟器和游戏程序，而官方模拟器所使用的游戏程序事实上就是PS光盘镜像（iso），之后且他成功地利用他的3.02 OE-B系统绕过验证，令使用我们身边的普通PS游戏光盘镜像与官方模拟器重新组合而成的PS模拟游戏得以运行。

目前最新版的自制系统为3.03 OE-A，已经与官方PSP系统并肩而行了。

相比先前的3.02 OE-B，3.03 OE-A具有以下特点：

- 更新了系统版本，由3.02升级至3.03
- 增加了PS ISO的压缩支持
- 支持document.dat(可以边游戏边看攻略)
- 修正了UMD区码设置为全区码时不可用的BUG
- 修正了一些代码上的错误
- 重新编辑了OE的SDK开发包

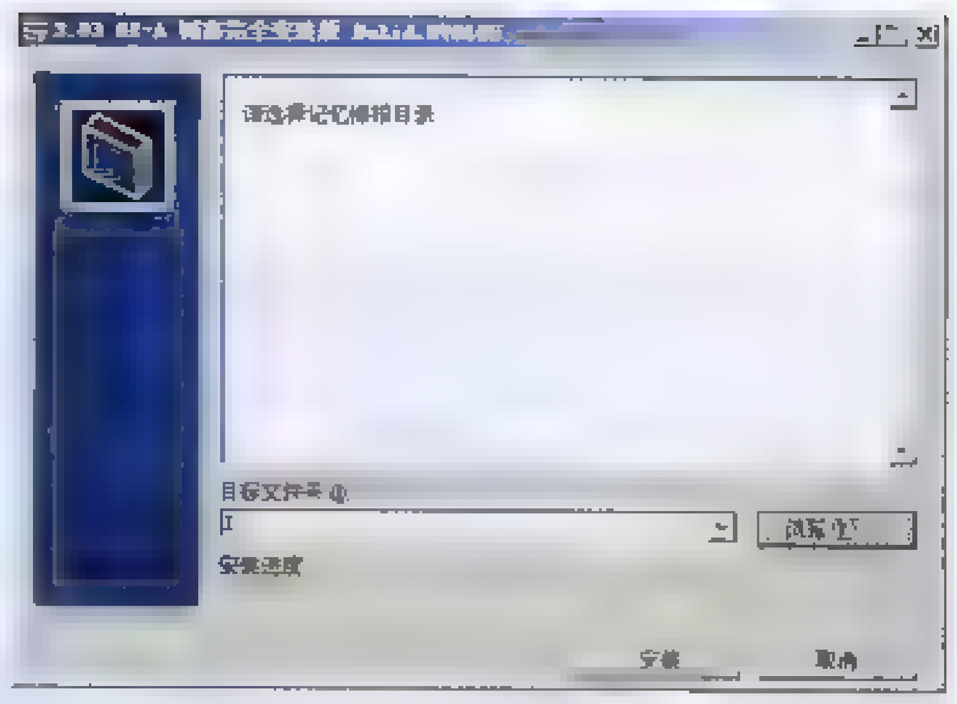


3.03 OE-A系统其实和Sony官方的1.50系统一样，支持目前近乎全部的自制程序，例如PMP-AVC播放器、各种模拟器、电子书阅读器等等，当然也支持使用Devhook运行各种PSP ISO，和之前的2.71SE-C相同，可以免UMD光盘引导，直接在系统中运行PSP ISO，非常地方便。另外，3.03 OE-A也支持重新安装1.50系统，十分安全。而3.03 OE-A系统最重要的就是特色就是支持运行我们自己制作的PS游戏程序。

这里请各位注意，如果想要安装3.03 OE-A，则要求PSP系统版本必须为1.50、2.71SE-A、2.71SE-B、2.71SE-B′、2.71SE-B″、2.71SE-C、3.02 OE-A、3.02 OE-B中的任何一个，此外也支持从高版本降为1.50的机器(包含TA-082主板)。

SETP 1 安装程序至记忆棒

这里由游戏城寨提供的3.03 OE-A傻瓜包可以直接安装至记忆棒，安装完成后即可在PSP上运行进行刷机，无需另外人工生成系统文件，十分方便，推荐使用。



▶选择记忆棒根目录，也就是将PSP连接电脑后所出现的相应的“可移动磁盘”。

STEP 2 升级系统至3.03 OE-A

如果是2.71SE系列或者3.02OE系列的自制系统的玩家，并刷上了中文补丁，请将系统语言设置为英文，否则将导致升级后系统无法启动。

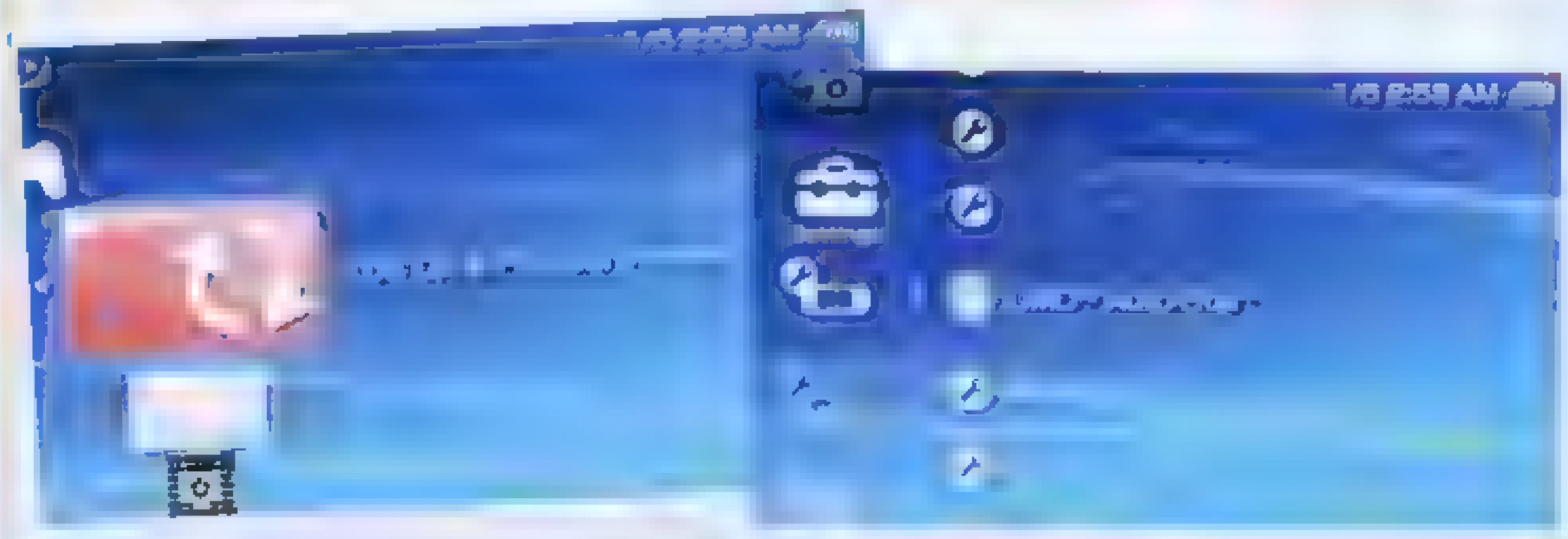
在PSP上运行“3.03 OE-A Firmware Install”，这时要求PSP的电池剩余电量在75%以上，并连接可靠的AC电源，以免在刷机过程中出现意外断电。

启动程序后，将可以在屏幕上看到几行红字，这里需要按X键才开始真正的升级进程，在这之前，你还可以按R键退出程序。当进程开始后，请不要关机、卸载电池或者切断电源，否则也将导致机器无法启动。

当安装完成后，屏幕上的字符将停止跳动，当最后一行显示“Done. Restart the psp manually”(安装已经完成，请手工重新启动PSP)时，则可以手动关机并重新启动PSP。

启动之后，将可能会出现蓝屏画面：需要初始化系统设置。这属于正常现象，请根据提示，按O键继续，之后重新设置系统语言(请勿选择中文)和时间等信息就完成了整个3.03 OE-A系统的安装过程。

3.03 OE-A属于自制系统，安装和使用都具有一定的风险，请务必紧慎操作，出现意外，后果自负。



STEP 3 设置3.03 OE-A

要想全部使用3.03 OE-A的功能还需要进行一些设置，这些设置都必须按住R 键开机，进入恢复模式(Recovery Mode)进行设置。

兼容1.50系统自制程序

在主菜单(Main Menu)选择第二项“Configuration”，其中“Game folder homebrew”设置为：

“currently 1.50 kernel”时，ms0:\PSP\GAME目录下放至1.50系统版本的自制程序。除此外也可以在GAME150下放置1.50程序。



免UMD运行ISO

在主菜单(Main Menu)选择第二项“Configuration”，然后将“Use NO-UMD”设置为“Enabled”。

自动隐藏破损文件图标

在主菜单(Main Menu)选择第二项“Configuration”，然后将“Hide corrupt icons”设置为“Enabled”。

重新安装1.50系统或其他版本官方系统

将对应的升级文件重命名为UPDATE.PBP，拷贝至PSP\GAME\RECOVERY\文件夹下。在主菜单(Main Menu)选择第三项“Run progame at /PSP/GAME/REVOVER/EBOOT.PBP”

屏蔽SCE的开机动画

在主菜单(Main Menu)选择第二项“Configuration”，然后将“Skip SCE logo”设置为“Enabled”。

激活WMA和FLASH

在主菜单(Main Menu)选择倒数第二项“Registry Hack”，选择“Activate WMA”和“Activate Flash Player”。

切换X键和O键

美版主机在系统中是用X键表示确定，O键表示取消，大多数人对此可能不习惯，所以这里提供的这个功能可以将这两个键的功能对调。在主菜单(Main Menu)选择倒数第二项“Registry Hack”，将“buttib assign”和设置为“currently 0 is enter”。

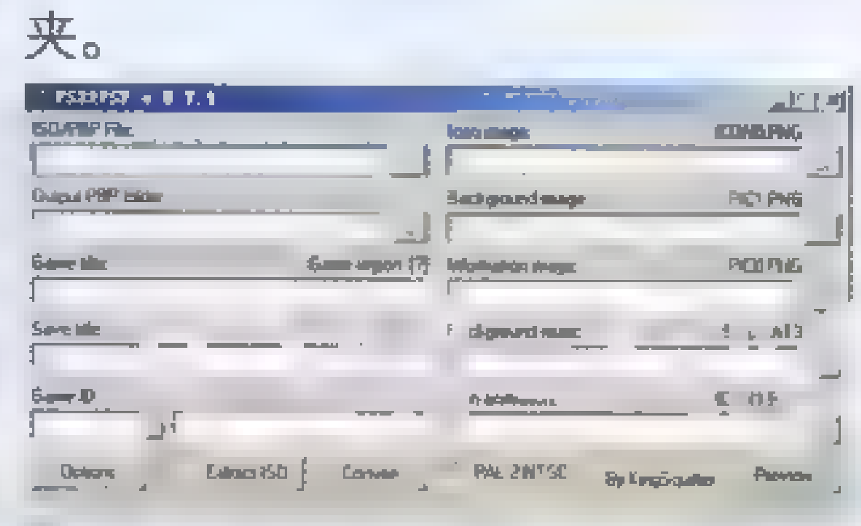
STEP 4 转换PS游戏

前面说过，必须将手头的PS ISO和官方模拟器重新打包以后才能在PSP上运行，所以这里要介绍的首先是如何打包PS ISO，使之能够在PSP上运行。而如果是已经打包好的PS游戏，则只要将相应的EBOOT.PBP和KEYS.BIN文件放与PSP\GAME\XXXX(XXXX可以是任意英文或数字组成)目录下即可运行。

首先我们可以到：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1998 下载专用的转换工具PSX2PSP V 0.71，以下为它的使用方法。

ISO/PBP File： 选择ISO文件(支持*.ISO、*.IMG、*.BIN格式)，也可以是已经打包好的PBP文件。

Output PBP folder： 输出EBOOT.PBP和KEYS.BIN的文件夹。



Game title：游戏文件的标题。

Save title：存档文件的标题，可以和游戏文件不同。

Game ID：这个是控制游戏存档的关键，如果是多CD的游戏，请保证游戏编号相同。

设置好之后，按Convert开始转换。

目前http://www.tg777.com提供《最终幻想》、《恶魔城》、《超级机器人大战》等经典PS游戏的下载。



PSP L = L1，PSP R = R1
类比摇杆 = 方向键
左 = L2，右 = R2，上 = L2 + R2

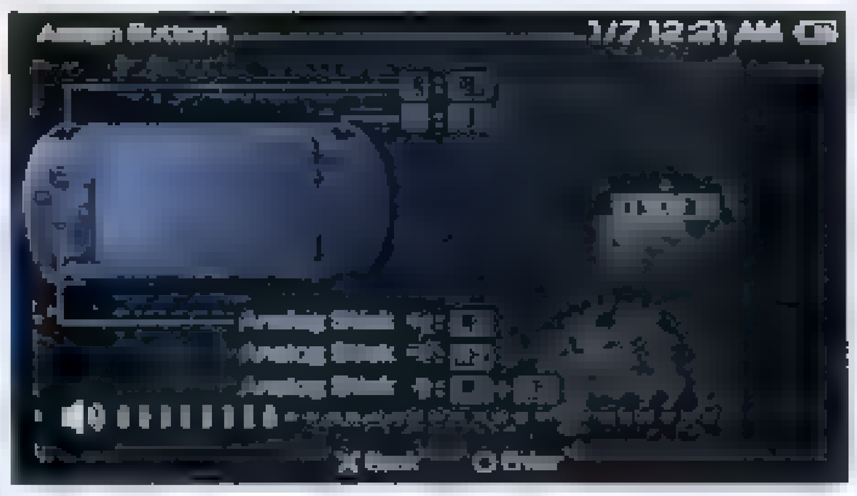
STEP 5 其他

关于换盘

众所周知，许多PS游戏，尤其是大作都是由数张光盘组成，当游戏进行一定时候，需要换盘才能继续之后的流程。而PS模拟游戏必须将每张光盘都打包成一个独立的EBOOT.PBP文件。当第一张光盘完成后，游戏将提示需要保存记录，这时退出模拟游戏，再运行第二张光盘的游戏文件，读取记录，即可完成换盘。之前提到Game ID就是换盘继续存档的关键，只要Game ID相同，两个游戏就能共用记录。

关于L2/R2

L2/R2在PS模拟游戏中实现的方法主要是通过类比摇杆以及组合键的形式实现。当我们进入游戏后按HOME键进入设置菜单，这和一般的PSP游戏的菜单不同，可以进行PS模拟器的设置。我们先选择“Assign Buttons”进行按键设置，Sony一共有4种方案以对应不同游戏的操作方式，让游戏在缺少按键的情况下也能得心应手的进行操作。



PSP L = L1，PSP R = R1
类比摇杆← = L2，类比摇杆→ = R2，类比摇杆↑= L2 + R2



PSP L = L2，PSP R = R2
类比摇杆← = L1，类比摇杆→ = R1，类比摇杆↑= L1 + R1



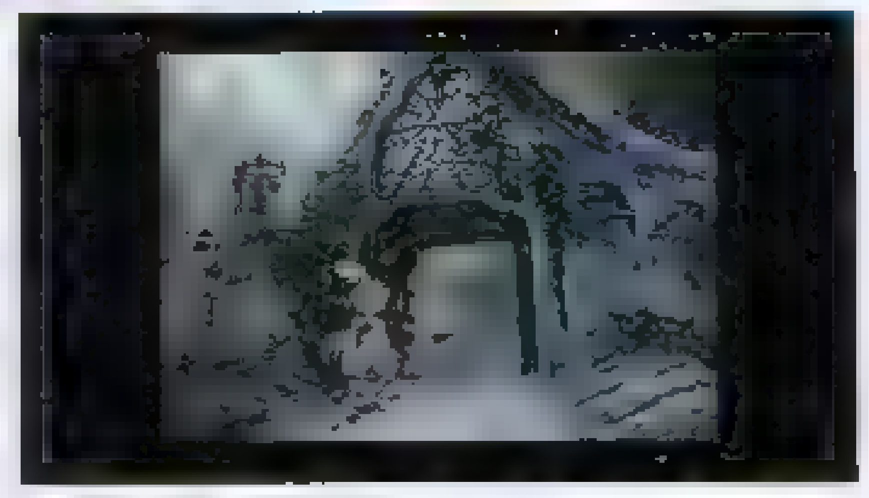
PSP L = L1，PSP R = R1
类比摇杆↑+ L = L2，类比摇杆↑+ R = R2，类比摇杆↓ = L2 + R2

关于显示

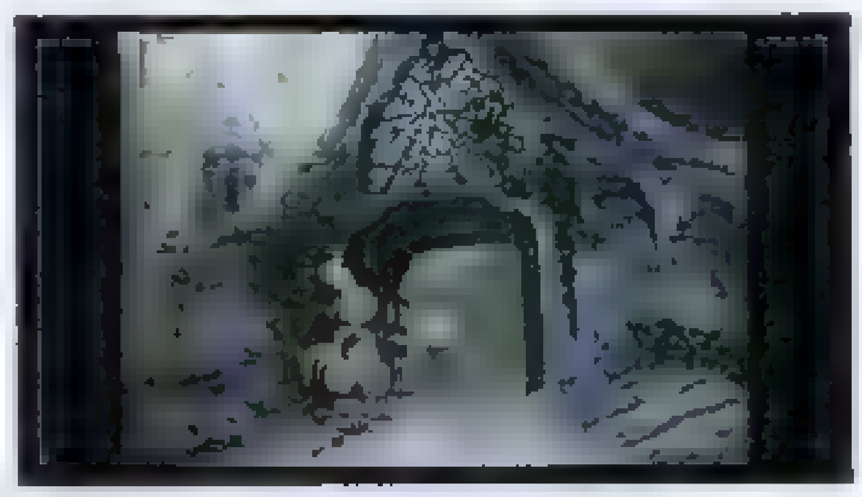
而在游戏的显示上，Sony则为我们准备了三种分辨率的显示模式，游戏过程中无论是流畅度还是清晰度都与原先的PS游戏别无二致，十分完美。这里还是按HOME键进入设置菜单，选择“Screen Mode”进行设置：



Orginal，原始：320*240，采用原始PS游戏的原始尺寸，只占PSP屏幕中央的一小块区域，十分清晰；



Normal，标准：363*272，以4:3的横纵比填充屏幕，并采用平滑抖动，在清晰度上并未有太多损失，而3D人物显示时更为平滑；



Full Screen，全屏：480*272，以16:9的横纵比，强制拉伸至全屏幕。



PSP TA-082主板实现软降

依然是Dark AleX的杰作，TA-082主板降级实现突破性进展，利用FEND[illegible]，[illegible]系统的主机可以通过软件的方法实现降级，无需拆机。[illegible]2.80系统的降级程序，可以实现任意[illegible]主板由[illegible]系统降为[illegible]系统之后再利用Dark AleX的降级程序一举返回[illegible]系统，风险较大[illegible]

汉化速报

NDS 《超执刀》圣诞特别版汉化补丁

12月25日，A9汉化组在圣诞节这一天放出了圣诞特别版汉化补丁，同时汉化发布者“☆炫”说明，目前约有一章左右的文本内容没有导进游戏。但据笔者所知，《超执刀》的破解其实不难，难就难在游戏中的专业医学术语的翻译上面，估计翻译的时候也费了一番工夫。

NDS 《魔术大全》简体汉化版发布

07年1月1日，新年伊始，新星汉化组“APEX”正式宣告成立，并发布了其处女作《魔术大全》的V0.90b1汉化版。该游戏由任天堂现任社长“挂名”监督制作，素质自然不同凡响。汉化组选择在新年献上该游戏也是希望藉由魔术表演能给大家增添几分节日气息。该游戏的文本部分已经全部完成了汉化，遗憾的是目前仍有部分按钮和示例的图片还没汉化完成，但这些已经不妨碍大家进行轰轰烈烈的魔术表演了。另外，魔术表演的时候，可能还需要一副真实的扑克(原版游戏是有附赠一套魔术扑克的，任天堂的老本行就是做纸牌)才能进行。

“汉化速报”由APEX汉化组提供。

NDS 三版本《任天狗》汉化版发布



12月24日也就是西方的平安夜，在《恶魔城 迷宫的画廊》发布19天后，YYJoy汉化组又发布了“腊肠犬”、“拉布拉多”和“吉娃娃”这三个版本的《任天狗》的汉化版。汉化组表示：由于是狗年的最后几天了，马上将迎来新的一年，这也算是YyJoy汉化组对即将逝去的狗年的追忆、对即将来临的新年的一份祝福！希望大家在新的一年中能够延续狗年的旺劲，更上一层楼！

GBA [illegible]

12月19日，星组新人“绝世爱笑”在NDSBBS论坛发布了《特鲁尼克大冒险3》95%汉化版。

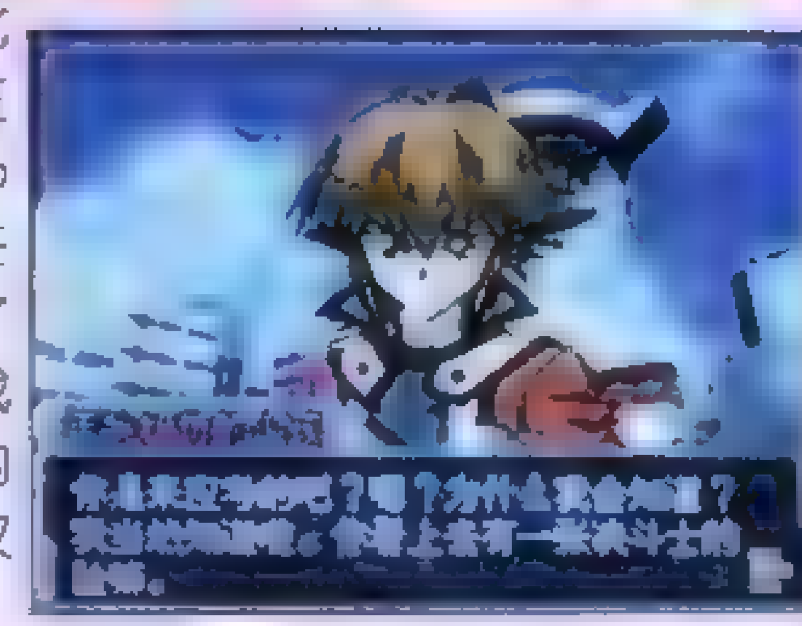
汉化者在发布的同时还说道“在这不到两个半月时间，真的很辛苦，也体会到了无偿汉化人所能体现到的那种心情，还有几天要考试了，手头的所有项目全部暂停，全面备战，但就了结的《特3》却不能再拖了。所以现在先放一个95%汉化度的版本。”在此我们祝贺绝世爱笑考试能顺利通过。

GBA [illegible]

相隔了1年多的时间，汉化者罗伊SD在12月13日发布了J的剧情汉化预览。

以下是汉化者原话“终于！在06年12月13日这个时刻，终于搞定了剧情文本的压缩算法，所以！《J》的汉化又可以继续进行了！热血计划继续进行！”同时汉化者声明：“解决了J的压缩问题是其次，不过得先把新牧场翻译完毕并且发布了再说，毕竟自己没那么多精力啊”。

NDS [illegible]



参与汉化PSP版《游戏王GX》的zxp(wyy123)在元旦发布了NDS游戏《游戏王GX 精灵的召唤》的完美汉化版。

汉化者表示“其中卡片的文本大部分采用的是PSP版《游戏王GX》的文本，但剧情部分可都是翻译们辛苦的成果，其中还加入了很多搞笑的元素，游戏中就只剩下帮助没有汉化，但总体效果还是非常不错的，可以说游戏完美汉化。”

邪魔院

〖◆◆体会异国文化的魅力◆◆〗

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

时间过得真快，又是新的一年过去了，唉，不知不觉又老了一岁啊，哎呦，谁扔笔者砖头？不过作为一个中国人最期待的还是春节啊，呵呵，又可以吃到老妈包的汤圆了。记得以前春节都是一家人围在一起吃火锅，虽然给其他地区的同事说这事大家都觉得不可思议。(–_–)

今年是老爸的本命年，祝愿他老人家能平安度过。回去就陪他钓鱼去，呵呵，虽然笔者的钓鱼技能才只有1。(^_^)

闲聊日语

日语歌词中音读与训读的变换

作者：张宏

曾经有一个朋友将谷村新司的著名歌曲《すばる》的下载网址以及歌词发给了笔者，稍后笔者又把它们转贴到网易《日语学习》版上，因为那里有不少网友喜欢这首歌曲。之后有一个网友给笔者发邮件说他已经下载了歌曲，并对照歌词听了听发现有一个奇怪的现象，比如在歌词中有一个单词"呼吸"，发音按理说应当是"こきゅう"，但实际上谷村新司唱的是"いき"，他问笔者这是怎么回事。其实在《すばる》中还有两个地方也有这种现象，但这位网友好像没听出来。

这种现象，在日语歌词中是很常见的，一般分为两种情况。一种情况是：将一个音读单词念成一个训读单词，比如"宿命"，不念音读"しゅくめい"，而念训读"さだめ"，这种情况比较常见。另外一种情况是：将一个训读单词念成一个音读单词，比如"荒野"，不念训读"あらの"，而念音读"ふうや"，这种情况比较少见。但是，不论那种情况，音读单词与训读单词两者的含义必须是相同或相似的，否则就不能这样变换。下面是《すばる》中有这种现象的三句歌词。

荒野（ふうや）に向かう道より
宿命（さだめ）の星たちよ
呼吸（いき）をすれば胸の中

造成这种现象的主要原因是：汉语单词（音读单词）的文学性和表意性远远好于日语单词（训读单词），在日语歌词中写汉语单词至少在字面上能够准确表达出作者的思想感情，而日语单词做不到这一点。但汉语单词的音节一般比较多，不容易与歌曲的旋律配合起来，因此才出现这种在歌词中，写的是汉语单词唱的却是日语单词的现象。所以，拿到一首日语歌词之后不要马上急着唱，最好先听听日本人的原声是怎样唱的，注意是否有这种发音变换，以免贸然唱出来让人家笑话。

流行与时尚

红白歌合战



中国人有除夕全家围着电视收看中央电视台播出的春节联欢晚会的习惯，而在日本也有一个类似的传统，每年的12月31日晚上，日本广播协会（NHK）都会举办一次新年歌唱晚会"红白歌合战"来辞旧迎新。第一届"红白"于1951年举办，在战后的日本获得了好评，于是从1953年起，NHK便将"红白"作为一项重要活动在每年的12月31日晚上举行。

至于"红白"名字的来历则是因为NHK将参赛的歌手根据性别分为红组（女性）和白组（男性）来交替演出互相竞赛。参赛者可以是一人独唱，也可以是多人组合。而且为了保证节目的高质量和高品位，NHK对参赛歌手的要求都十分严格，大部分都是由日本广播协会广播文化研究所和该协会设在全国的营业部以民意调查方式推选出的民众喜爱歌手，然后根据当年唱片销售成绩挑选，其中也会有部分日本广播协会电视台举办的业余歌手比赛中获奖的歌手参加。"红白"的最高收视率曾达到81%，但近年因为经济发展人们的娱乐项目增加，收视率一直下滑。今年的"红白"更是暴出歌手DJ OZMA的演出出现裸女的恶性事件，让NHK的颜面无光。

东瀛来风

大晦日

以前笔者们说过，在日本将每年的最后一天称为大晦日（おおみそか），也称大晦（おおつごもり）。晦日是指每个月的最后一天，而一年的最后一天自然有其特殊的意义，所以在前面加了一个"大"字。

举家迎新年

在12月31日这一天，为了除去一年间所受的的罪孽以及污秽，人们都要到神宫、神社去进行除污秽的仪式。与带有浓烈佛教色彩的盂兰盆节相对的，作为正月的仪式，大晦日带有强烈的日本风味（不过后来佛教渗透进来了），祭祀的是赐予人们生命的岁神。在以前一天指的是从夜晚到早上，所以大晦日就已经是新的一年的开始了。在这一天，全家人聚集一堂一起吃杂煮，这被称为"年越"、"年取"，很有笔者们中国人说的"过年"的意思。过年的夜晚被称为"除夜"，以前除夜是迎岁神的时候，人们要一晚不睡，迷信如果在这一夜睡早了的话那就会变白发。



▲新年好友发来的图，大家可去他的网站看看哦。http://tigertracks.org

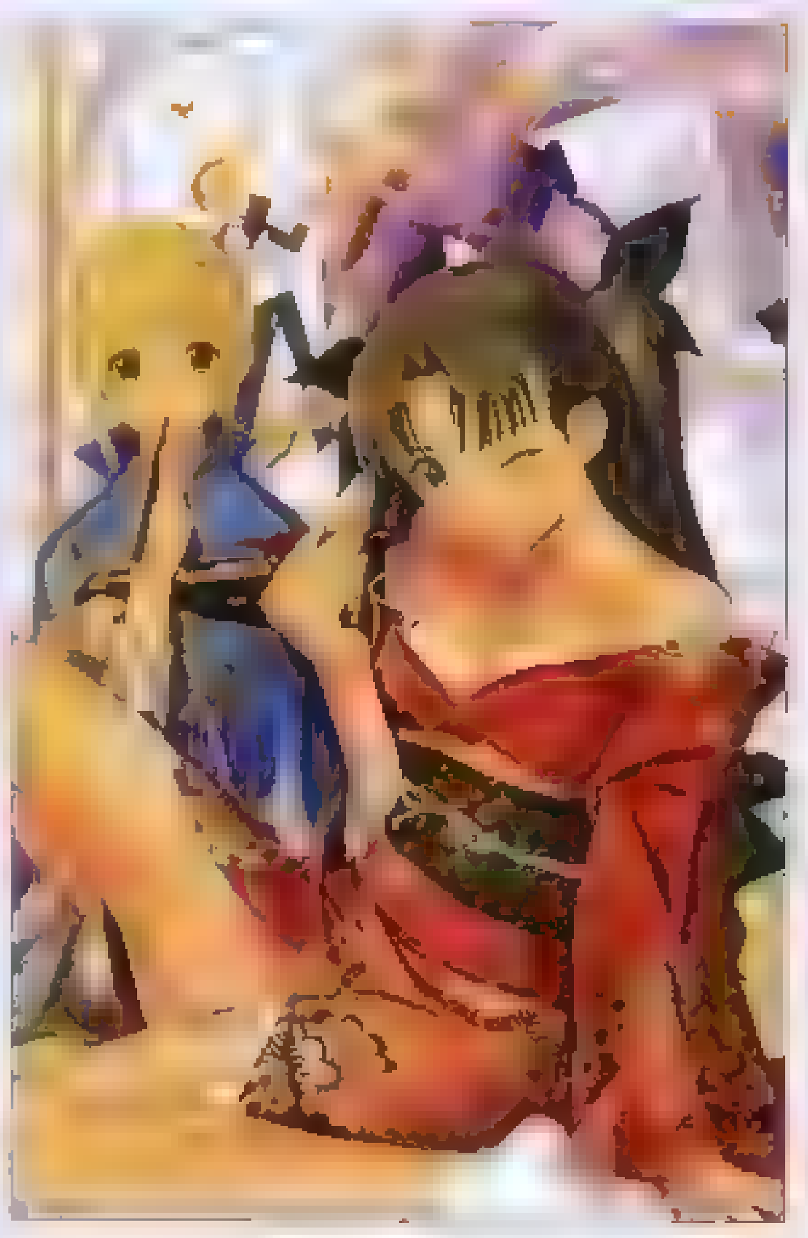
流传至今的仪式

大晦日的习俗非常古老，从平安时代就开始了。本来大晦日是为了迎接岁神而进行的仪式，但随着佛教的渗透开始产生了敲钟的习俗。说道大晦日最让人熟知的就是"过年荞麦面"，这是从江户时代开始的习俗

为了收集金箔职人散发的金箔，要使用荞麦粉，如果留下过年荞麦面的话那来年就会有财运。另外，大晦日这天村民都将借款归还，这也是为了以一个好心情来迎接新年。即使到现在有的公司的年末结算也不是3月而是12月。

消除108个烦恼的除夜之钟

在大晦日的深夜，全日本的寺庙都会鸣钟，并且要敲108下，这被称为"除夜之钟"。108在佛教思想中代表的是108个烦恼，所谓烦恼就是"迷其心、恼其身"的东西，每敲一次钟就会消除一个烦恼，最终以一颗纯洁之心引来正月。而108下的最后一下要准确地敲在年初，这是为了表示在新的一年中不被烦恼所纠缠的含义。





在刚刚经过"圣诞商战"中众多大作的轮番洗礼后，各位玩家又将会迎来2007年年初的新一轮"大作浪潮"了，看来在春节来临之前，大家的悠闲假期内都会有不少好游戏相伴左右了。本期的栏目晴天也特意为大家挑选了两款风格迥异的游戏作品，前者虽然已经推出了一段时间，但是其轻松愉快的游戏氛围还是值得各位动作派的年轻玩家尝试；后者则更注重于策略与探索的乐趣，不断地挑战自我肯定是不少玩家心目中所追求的境界，同时也希望大家在体会这一动一静的组合时也多多给晴天提出新栏目的建议，这里的改变或许就是来自你的创意哟。

只有想不到 没有做不到



本作是移植于2005年12月15日PSP上发售的一款原创游戏《カラクリ》(KARAKURI)，但在推出的初期虽然不少玩家都被其清新可爱的人物设计所吸引，却忽略了游戏中最具趣味性的动作要素，而如果你是因为没有掌机而无法体会到本作独特魅力的话，那就更没有理由错过在普及率最高的PS2上所推出的本作了，下面就跟随晴天的脚步一起走进这个充满童话乐趣的未来世界吧。

PS2 ■小机器人大冒险
ACT ■日版 ■TECMO
2006年10月26日

一个好汉六个帮

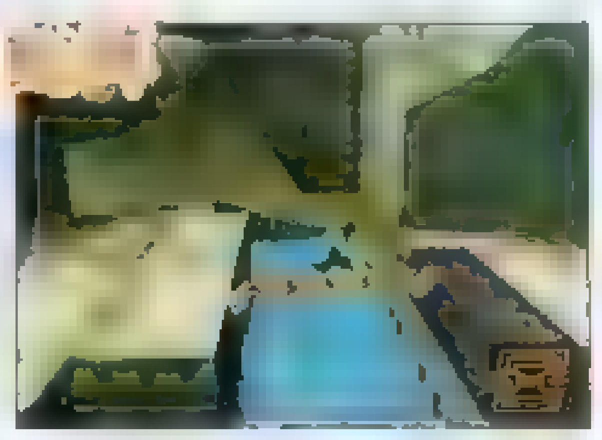
在这个另类的世界里，我们的主角那特（ナット）就是这么一位率领六个小机器人进行遗迹冒险的搞怪勇者，而这些被称为科罗柏特（コロボット）的机器人并非是由电脑AI进行控制，如果要想顺利解开迷宫中的谜题或与敌人进行战斗，玩家就必须控制那特下达转换"阵型"的指令了：

[illegible]


▲利用弹跳的效果同样可以获得位于高处的宝物，玩家可千万不要忘记怎么拿哟。

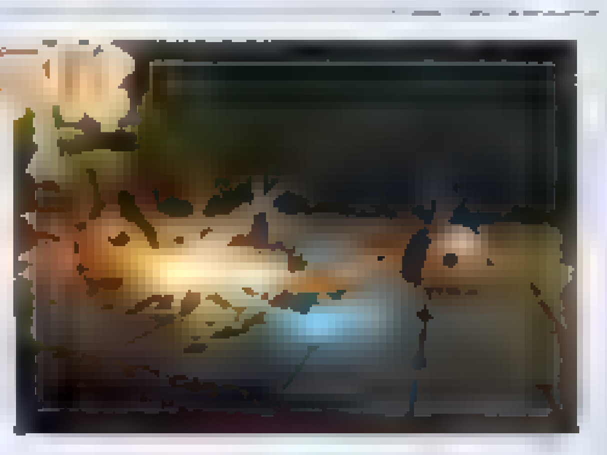
使用○键就能变换为游戏中最有喜剧色彩的阵型，但就是这简单的蹦蹦跳跳却是游戏中开启机关的主要手段，即使是有些使用梯子也无法到达的地方，使用它也能轻松到达。

一字长[illegible]


▲快快乐乐把河过，看来小机器人的钢铁之躯可真不是盖的。

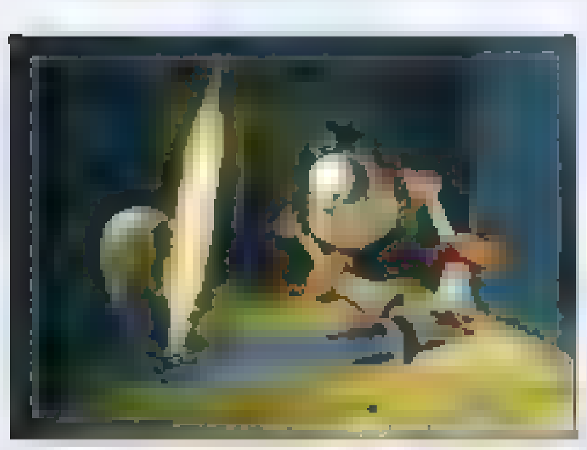
使用[ ]键就能变换为这种游戏中最经典的阵型，这个阵型的好处就是在爬高台时可以当梯子、遇到天堑时可以顺便搭个桥、如果看某个敌人不爽还能当"金箍棒"耍弄一番，游戏中不少谜题都要使用此阵型长度的优势来解决。

无敌六[illegible]


▲我们的主角那特好歹也是个人类，难道这样转都不晕的吗？

使用△键就能变化为游戏中最具杀伤力的强力阵型，即使被大量敌人所包围也能轻松突破，当然前提还是要优先消灭远程攻击的敌人，不然转着转着就壮烈牺牲了。

新版六神合体


▲挥舞手中的利剑朝敌人砍下去吧。

其实总跟这些小小的机器人在一起，玩家肯定会觉得在敌人面前还不够风光和体面，但只要完成遗迹的探索任务就能获得"古代的石板"，利用它我们就能发动小机器人的"合体技能"，利用更加多变的兵器来打击敌人，甚至玩家还可以使用完成任务所获得的金钱来不断强化合体机械的能力，从而获得新的合体形态和攻击技能，后期的战斗也就显得更加的火爆与华丽。

搞怪新奇度 ★★★★

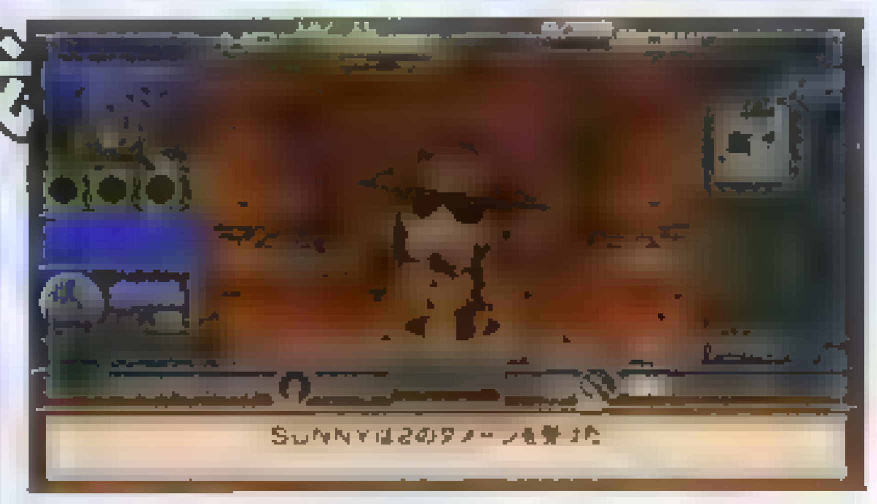


相信各位国内的掌机玩家一定都不会对"《天地之门》系列"感到陌生吧，作为PSP上为数不多的，由官方推出正式中文版的游戏，其独特的武侠风格和细腻的画面表现曾让无数的玩家为之着迷。现在要为大家介绍的正是由该游戏制作公司Climax所推出的一款结合了迷宫探索和人物育成要素的全新游戏，同时该制作公司的另一款作品《失落神殿 魔窟的皇帝》也即将在1月25号与各位玩家见面，晴天可是对它充满了无限的期待呢。

PSP ■我的迷宫
S·RPG ■日版 ■Climax
2006年11月30日

同样的感觉 不一样的享受

在挑战中超越自我


▲游戏中的时间是不断流逝的，即使玩家什么也不做，敌人也会不停地进行移动或攻击。

游戏中玩家的主要目的就是不断地探索未知的迷宫来强化自己，并且随着剧情的发展，游戏中迷宫的种类和难度都会增加，即便是进入之前已经通过的迷宫，随机生成的地图仍然会给玩家全新的挑战。游戏的画面仍然借鉴了"《巫术》系列"的经典设定，遭遇敌人时画面的表现上很有魄力，利用画面右上角的地图指示就能轻松掌握自己目前所在的位置，在迷宫中一旦被敌人击败就会失去所有的道具，所以请随时注意自己的HP。

创造自己的迷宫

虽然不断地探索会让人始终拥有新鲜感，但是重复的谜题和敌人却始终会让人感觉有点乏味，所以游戏厂商在考虑到这种情况的同时也在游戏中引入了"自创迷宫"的系统，并且这种自创还是建立在某些限制条件下的，可以说游戏在避免重复性的方面下了很大的功夫。

Step1 获得元素盘


▲每个迷宫盘对应5层的迷宫，而玩家所能创造出的迷宫最多可达100层。

挑战游戏主线情节中的迷宫或完成特殊的任务就会获得名为元素盘（マテリアルプレート）的特殊物品，有了它我们就能正式开始打理自己的冒险场所了。

Step2 镶嵌元素


▲其实完善迷宫的过程就是一个充满乐趣的收集之旅。

在它上面玩家能够看到镶嵌各种元素（マテリアル）的凹槽，根据它们的形状，玩家可以在上面放置对应的元素来增加自己所创造出的迷宫中敌人、陷阱等要素，而获得元素的主要途径同样也是开启迷宫中特定的宝箱或解开谜题。

越战越勇度 ★★★☆

秘密花园

胜负师语：经过了多方周折，PS3版的《铁拳5 暗之复苏》终于成功下载，这回与同僚们对战终于不必再用那别扭的PSP了，不由心中狂喜，想来惟有与各位读者再次分享库存，方为厚道之举。之所以称之为“再次”，是因为自己在UCG 158期时，为庆祝PSP版《铁拳 暗之复苏》的发售，特别制作了一期以《铁拳》同人为主题的秘密花园，所有作品均出自日本画师Tea之手。当然，对《铁拳》情有独钟的画师还有很多，他们同样为自己喜爱的游戏绘制了精美或充满个性的同人作品，给游戏带来另一种风情。接下来就请大家好好欣赏吧！

本期主题：《铁拳》同人第二弹



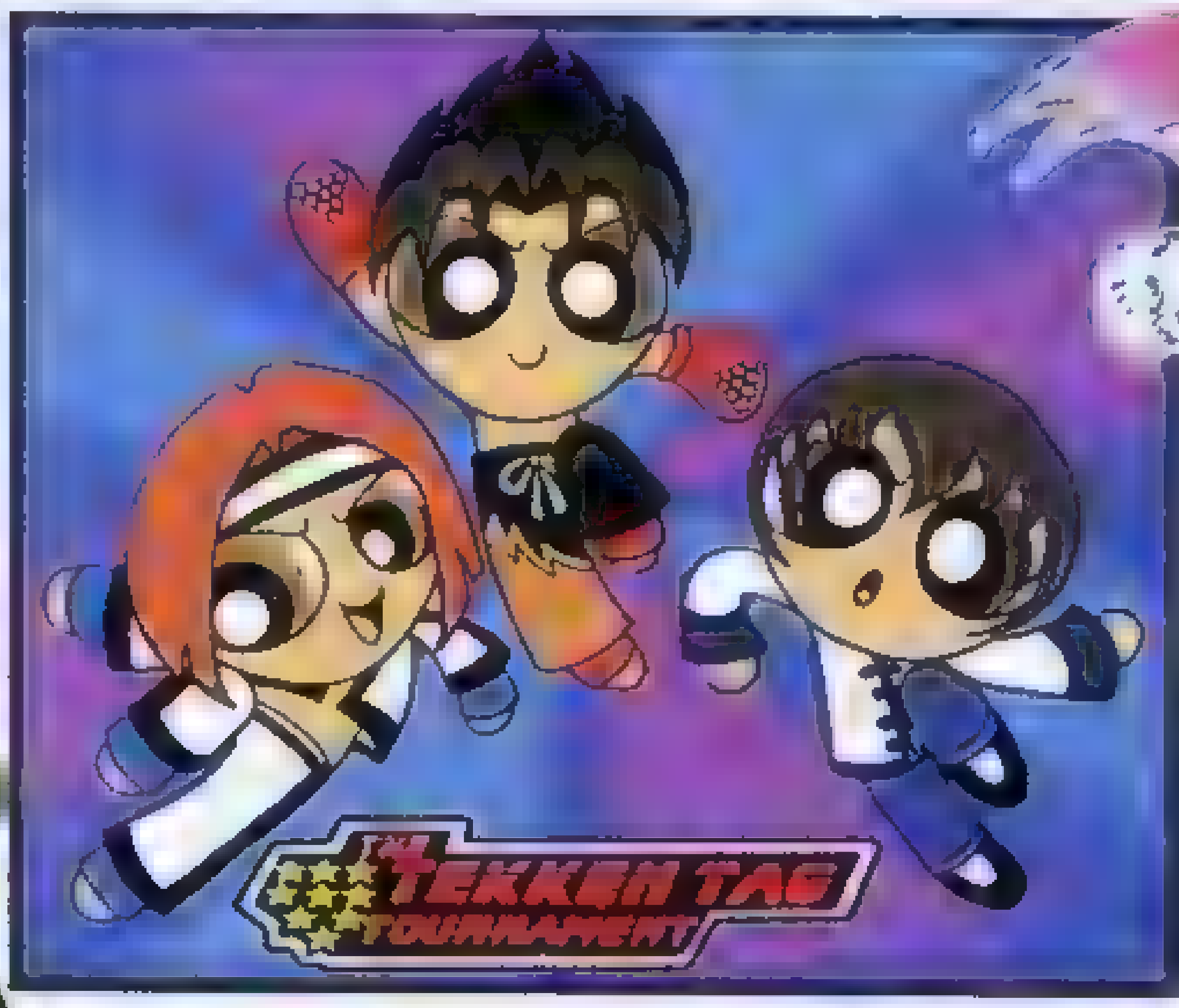


这样充满温情的画面是为了突出晓雨和仁的暧昧关系吗？仁的眼神表现得很到位



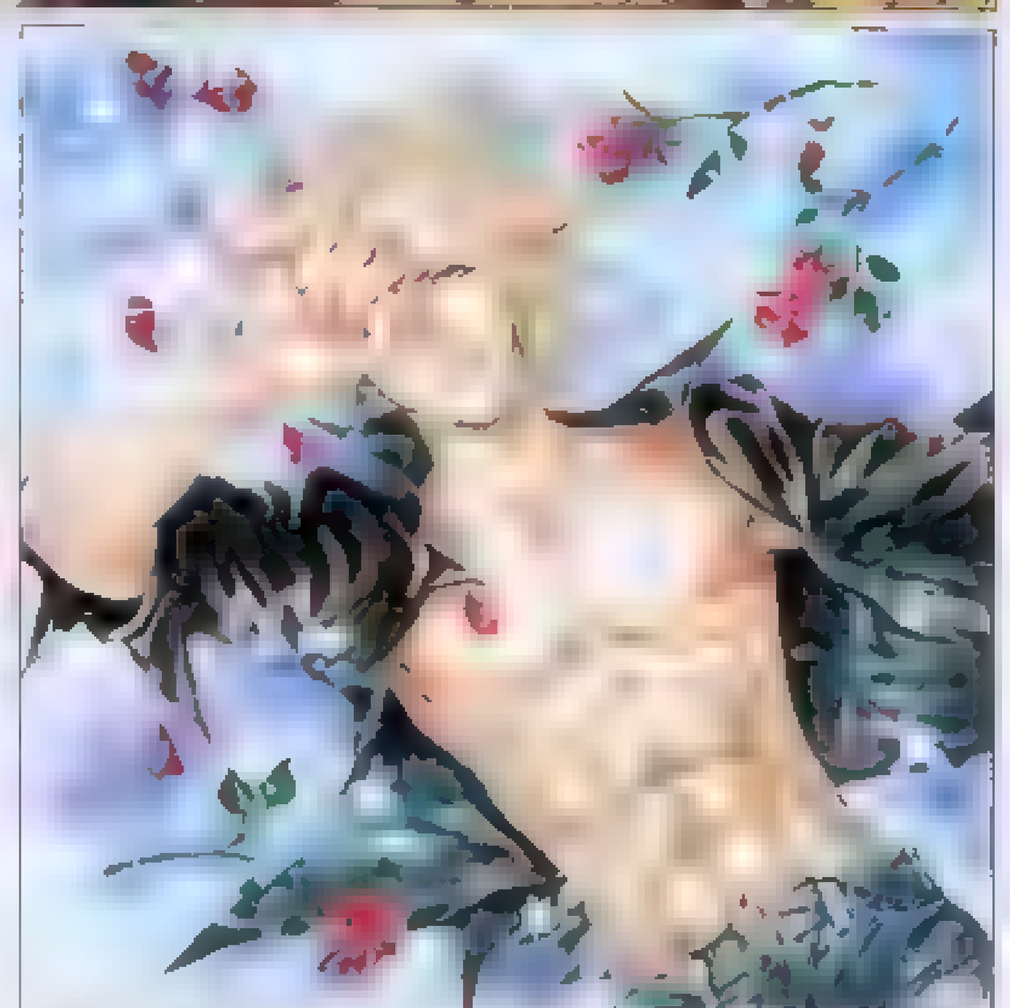
写实风格的女晓雨，星形的耳坠是作者对角色的再加工，显得十分抢眼。

独特的上色方法产生了一种特别的感觉，使人物与环境浑然一体



让人忍俊不禁的“傻瓜三人组”COS的是有着不俗收视率的美国动画片《飞天小女警》

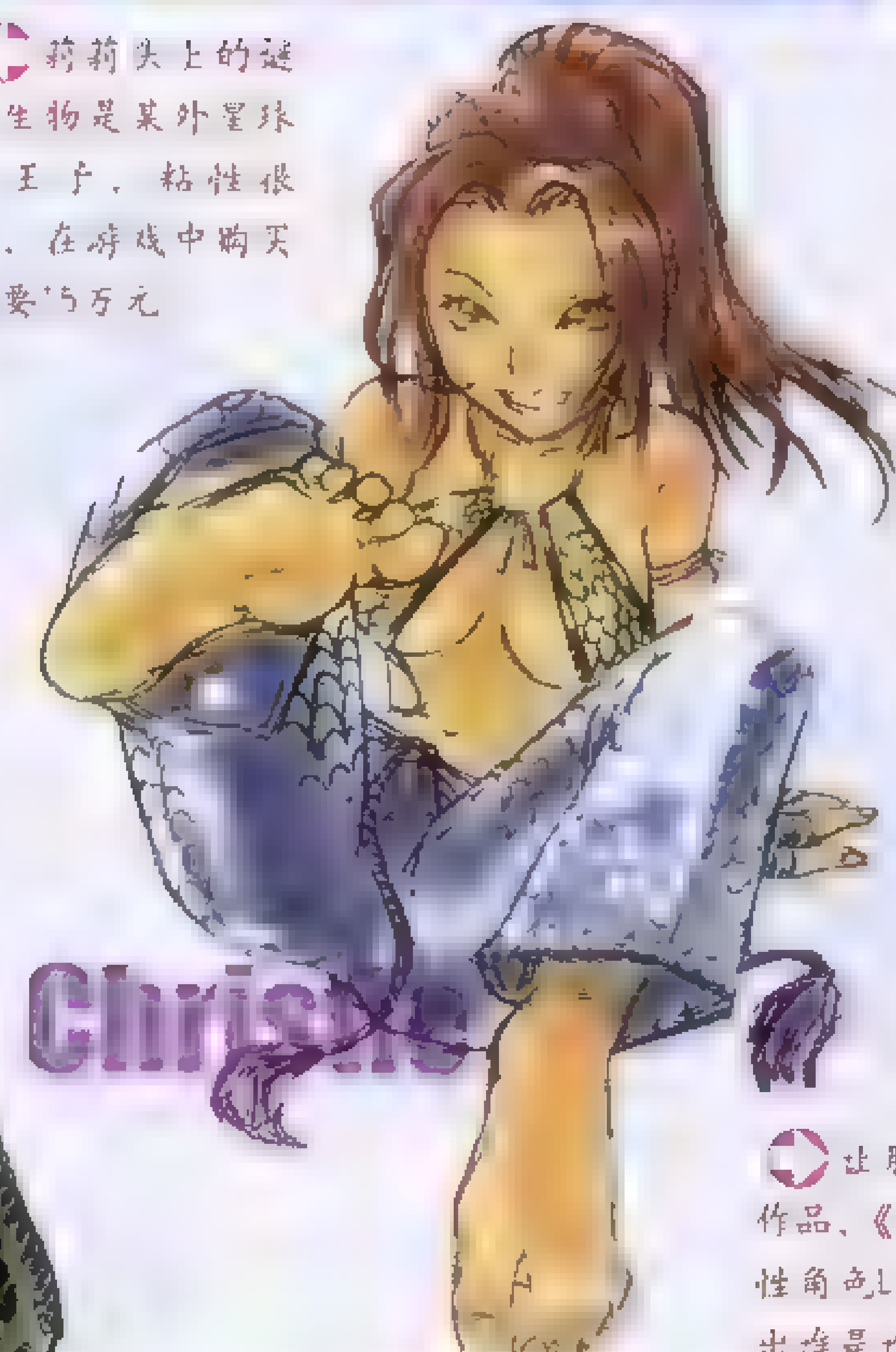




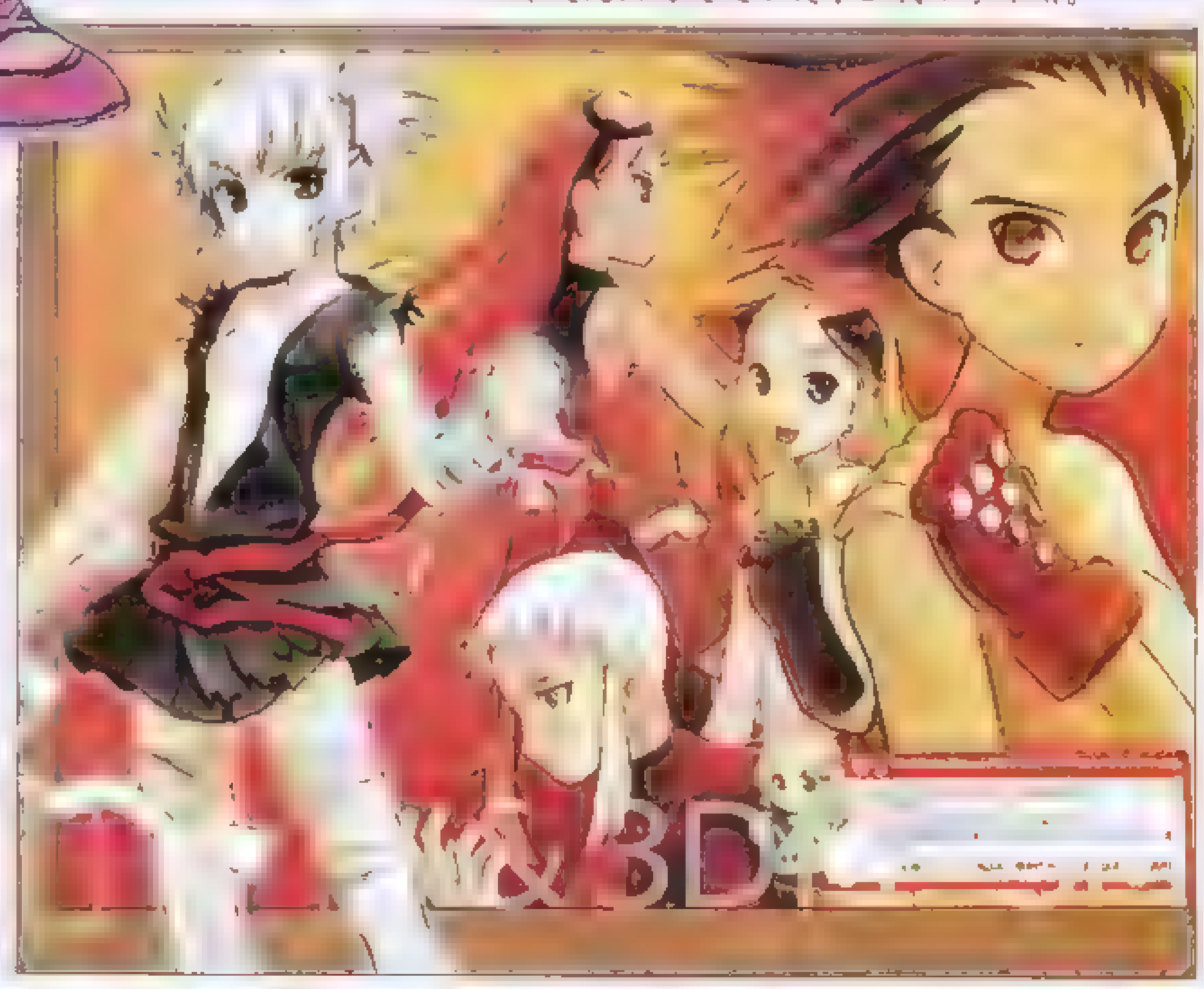
这是我个人比较不感冒的少女向画风，不过作者硬说画的是史蒂夫才让我印象深刻。



莉莉头上的谜之生物是某外星球的王子，粘性很强，在游戏中购买需要15万元



出自于同一作者之手的晓雨和克里斯蒂，涂鸦风格加上稍Q的人物比例，很讨人喜欢



出胜负师暴布汗的作品，《铁拳》中的主要男性角色LOL版，大家能认出谁是谁吗？

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
栏目主持 纱迦

不可思议的迷宫 风来的西林DS

NDS 日版

原名 不思议のダンジョン 风来のシレンDS

4大同伴加入条件

配凯基：到竹林之村的商店与他对话，然后到酒场交谈，选择两次第一项(不能带其他NPC)。之后重返竹林之村到商店对话，再到酒场交谈，选择两次第二项，送出1000G。这样第三次回到竹林之村时，到酒场门口会发生剧情，选择两次ブンなぐる，殴之，加入。

克奇：先在断魂谷迷宫1～4F随机遇到他，选择接受指压。之后在竹林之村会发生事件，要与克奇对话。最后在山顶之町帮助被村民围困的克奇，他就会加入了。

龙女：先在断魂谷迷宫1～4F随机遇到她，选择はい后失明。之后再次在断魂谷迷宫1～4F随机遇到她，选择はい后又一次失明。最后在竹林之村帮助被村民团困的龙女，她就会加入了。

波古玛姆露：打过菲依的最终问题99F到达地球的里侧，与ボーゲマムル对话后返回溪谷宿场，它就会加入了。

隐藏装备入手法

黄金鹤嘴镐：将游戏通关后，把つるはし交给锻冶屋的铁匠打造，下次冒险时取回就会变成黄金鹤嘴镐。

火迅风魔刀：将カタナ强化至50后交给锻冶屋打造就可以得到，不过之前的合成能力会消失。

秘剑カブラステギ：将刚剑マンジカブラ强化至70后交给锻冶屋打造就可以得到，不过之前的合成能力会消失。

ラセン风魔の盾：将风魔の盾强化至70后交给锻冶屋打造就可以得到，不过之前的合成能力会消失。



当我第一眼看到这个游戏里的龙女时，不由得大吃一惊：这……这不就是《真·三国无双4》里的貂蝉吗？各位朋友，你们说她俩像不像？

超级机器人大战XO

X360 日版

原名 スーパーロボット大战XO

实用技巧1

本作的BOSS机比较聪明，当电脑判断其HP不足以承受玩家的致命一击时，它就会狡猾地选择防御来浪费时间。不过我们大可在战斗开始的最终确认画面中不断地取消、决定、取消、决定……以此来诱使BOSS机选择反击，之后就可以一击KO了。

实用技巧2

スラスターモジュール是可以让机体、武器的宇宙地形适应变为S的实用芯片。在游戏初期敌方有很多ゲバイ、リックドム，将其捕获后解体就可以拿到スラスターモジュール，初期不妨多加利用。

流程进展缓慢，网络对战仍在进行中……

噗哟噗哟 15周年纪念版

NDS 日版

原名 ぷよぷよ –15th Anniversary–

开启隐藏要素

在标题画面下，同时按住L键和R键不放，然后依次输入↑、↓、→、←、X、B、Y、A，如果听到音效就表明成功了。之后进入游戏你就会发现，游戏的所有要素均已开启。

官方这么早就放出了如此厉害的秘技，实在是情非得已。因为本游戏有相当严重的BUG，只要游戏存档次数超过255次，就不能够继续存档了。当玩家在未取得全部隐藏要素时，如果存档次数已经超过了255次，那么新打出来的隐藏要素就不能够保存下来。目前官方已经承诺无偿交换，而对于那些无意交换的玩家，官方就以此秘技进行补偿。

本作和上个月刚出的《索尼克》，都是给系列15周年添堵的作品。（寒）

荒野兵器5

PS2 日版

原名 WILD ARMS the Vth Vanguard

开宝箱之梅花三弄版

上期的攻略中已经为大家介绍了用两发火焰弹开两次宝箱的秘技，现在有了更先进的开三次宝箱秘技。此秘技同样只能针对红色宝箱，且对大地图上的红色宝箱无效，对处于不同高度的红色宝箱也无效。首先要站在远距离以很快的速度连发两次火焰弹，第二发火焰弹结束之后立刻切换为冰冻弹补上一发，这样系统会判定玩家打开3次宝箱。如此一来不但可以得到3次宝箱里的道具，而且宝箱开启数量也算3次！

和开两次宝箱的秘技类似的是，如果红色宝箱中是宝箱怪的话，用此秘技将会当场死机。另外若宝箱数量超过361的上限，Ex档案将无法开启。

剧情战斗的挑战已经完成，目前正在尝试最速通关。

小死神2 邪恶本质

PSP 美版

原名 Death Jr.2 Root of Evil

强力秘技

在游戏中输入以下指令，即可获得对应的效果。

全武器升级按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○

无敌：按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△

补充弹药 按住L后依次输入△、△、×、×、[illegible]、○、[illegible]、○、↓、→

弹药无限：按住L后依次输入△、△、×、×、□、○、□、○、→、↓

又见熟悉的"上上下下左右左右"，真不愧是Konami的游戏。

蓝龙

X360 日版

原名 BLUE DRAGON

投稿人：北河麻衣

隐藏剧情

第二张碟的最后有一段剧情，需要玩家在1个小时内见到ネネ，不然库露珂脖子上的项圈就会爆炸。由于本作的难度不高，要达成这一目标是很简单的。不过如果玩家拖到1个小时的话，就会发生隐藏剧情。这段剧情也就是曾在宣传片和片头中出现过的片段：修要和库露珂同生共死。

珍稀道具

如果你想补完道具图鉴，要特别留意以下道具。因为这些道具不能反复取得，一旦错过就只能在新游戏中才能取得。

超メタルの腕轮、超メタルのリング：在进入地下水脉前，在バロイの町可以找机器人购买这两种道具。古代工场的剧情发生后就不能再买了。

ネネのリング：：在最终迷宫中打ザボ最终形态时，可以从它身上偷到。

ネネのピアス：与五龙中的沙漠龙ファントムドラゴン对战时，可以从它身上偷到。

シールドのピアス：第2张碟刚开始时，与酒店的ジブラル兵对话他会给你。

おシャレなつぼ：第一次来到ジブラル城下町时，与つぼ工房的ロクロベ亲方对话就可以得到。

特别サービス券：在第1碟最后的宴会上，与某ジブラル兵及某侍者对话就可以拿到。

珍稀敌人

想补完怪物图鉴的人请注意以下怪物。

扫讨マシン：ネネ要塞4F的专用メカロボ召唤出来的怪物。

召使メカロボA、召使メカロボB：在ネネ要塞5F·召使の间与ヤサット的战斗中出现的敌人，不能急于打掉ヤサット的扫除机。

スケルトンジェネラル：パチェスの町·地下仓库的BOSS混沌のイメージ会召唤出这个怪物，同样不能过早将其干掉。

风魔、地灵：在第3张碟通往巨大沙漠的路上会遇到BOSS地风灵，给予一定的损伤后它会分裂为风魔、地灵，千万不能下手太早。

グランドハート、迁斩り包丁：由最终迷宫的敌人ワイズマン召唤出来的怪物。

セキュリティ パーツA、セキュリティ パーツB：メカベースハイ的セキュリティ分离后出现的怪物，不能过早将其干掉。

《蓝龙》的更新活动终于开始了！热切期待新增的隐藏迷宫！

文 十大恶劣天气 编 D·S 美编 一刀



越肩视角的前世今生

——浅谈单机动作射击游戏视角的发展方向

所谓"越肩视角(over-the-shoulder)"，是指游戏在行动过程中以第三人称追尾视角展开，进入射击状态后，画面推进到与人物肩头高度齐平的位置，人物的头部居于屏幕左侧，持枪手臂居于屏幕中央，由玩家来自助控制瞄准。由于综合了第一与第三人称视角的优势，因此又被称为"伪第一人称视角"或者"第二人称视角"。它是时下很流行的一种动作游戏视角，这主要归功于由于利用这个视角而获得重生的《生化危机4》的卓越表现，而新近的《战争机器》则将这种视角演绎下的动作射击游戏魅力推入巅峰。两年前，越肩视角之所以能够成就《生化危机4》，是因为越肩视角的最大优势——动作性要素与射击快感的统一彻底革新了"《生化危机》系列"陈旧的游戏方式，《生化危机4》极高水准的游戏素质反过来也成就了越肩视角。因为《生化危机4》并不是首先使用这一视角的游戏，早在2002年的《心魔》和后来的《星球大战：旧共和国武士》中就已经出现过这种画面表现方式，但二者都没有彻底发挥出它的优势。

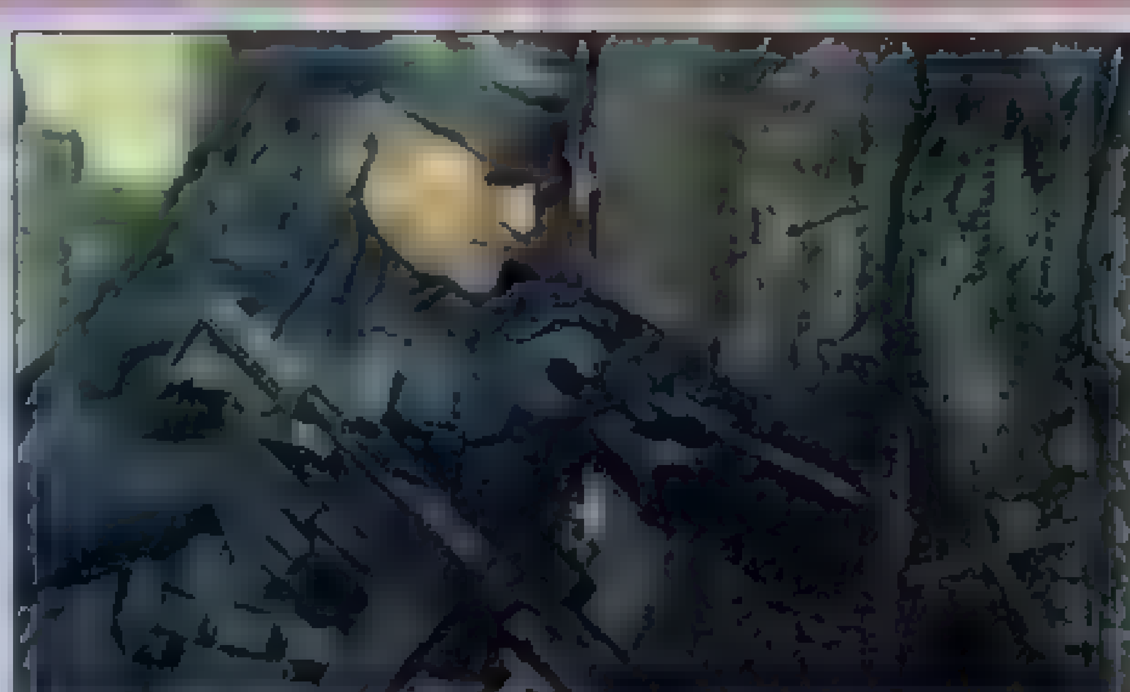


越肩视角并不是凭空出现的，它是第一人称主视点和第三人称旁视点发展到一定程度后的必然产物，其本质在于游戏方式多样性的进化与两种传统视角的矛盾。

《潜龙谍影4》预告片

主视角的局限性

小到草丛中的青蛙，大到堂堂美国总统，似乎世间万物都难以逃脱成为小岛秀夫恶搞素材的"噩运"。《潜龙谍影4》(以下简称《MGS4》)前年在TGS上公布的第二个预告片中更为大胆，它的恶搞对象是占据动作射击游戏半壁江山的第一人称视角。预告的开头，镜头从蓝天上掠过的两架战斗机快速拉到地面，我们没有看到斯内克爷爷的英姿，而是标准的主视角画面，"主角"是一名手持M4A1步枪的杂兵，屏幕中出现了大大的三个字母——FPS。尽管立刻出现字幕解释"FPS"代表"Forget Pre-rendered Stuff"(忘记预渲染，因为在当年的E3上SCE公布了以《杀戮地带2》为代表的大量冒充PS3实机演算画面的预渲染CG预告片，事件经曝光后引起了玩家的极大不满)，但配合专业的战术动作、逼真的中东场景设计和魄力十足的城市巷战临场感，让人不免怀疑，《MGS》真的变成FPS了吗?



转眼间，身边活生生的队友相继被冷枪射中，孤军奋战的"主角"呼吸急促，也许自己已经被敌人准星套牢，轻扣扳机后就会让一个鲜活的生命从此消失。突然，前方出现了一个黑影，从赤手空拳的跑动姿势来看，应该没有携带致命性武器。黑影快速闪身隐藏在不远处的矮墙后面，就在此时，"主角"要经过一个路口，不得不向左侧45°调转视点，在确认没有敌人后，"主角"将视点转回原来的方向，鼓足勇气冲到矮墙后面，却发现这里空无一人，正当疑惑之时，自己的侧面伸出一双有力的大手，接着画面转回到了第三人称视角，刚才的黑影正是"万人迷"——斯内克爷爷，他利用"主角"通过街口转向时的瞬间，迅速从矮墙转移到了另一侧，而从侧面偷袭则利用

www.plumbook.cn

了传统FPS视角无法还原出的肉眼两侧的旁视区域。经过象征性的搏斗，刚才的“主角”迅速被缴械。此时，画面上打出了这样一行字幕：“This is no FPS，This is MGS！”

《MGS4》预告片对FPS的恶搞当然不是恶意的，因为早在《MGS》上就可以使用R1键主视角模式，在后来的作品中彻底革新了游戏的战斗方式，使得《自由之子》、《食蛇者》乃至未来的《爱国者之枪》的动作性元素得到很大的加强。但《MGS》是无法通过主视角来完成全部流程的，主视角在《MGS》这种强调利用





环境施展战术的游戏形态中，在观察和移动上有很大的局限性，所以无论是《MGS2》还是《MGS3》，进入射击界面时人物就无法移动（《MGS2》中训练模式的主视角模式除外），移动时人物便无法精确射击，使得“移动”和“射击”环节被完全分开，“射击”只能用最有利于射击的视角去完成，“移动”也只能用最适合移动的视角去完成。针对玩家“给第一人称模式下加入移动要素”的呼声，小岛秀夫表示自己并没有类似的想法，预告片中“This is no FPS，This is MGS！”也是对这种呼声的反应。

4:3 VS 16:9、16:9 VS 肉眼

主视角与肉眼视角的特性分析

《MGS4》的演示提出了这样一个问题——“主视角特性究竟能否和肉眼视觉特性划上等号？”演示以主视角下那名被斯内克爷爷轻易解决的可怜杂兵的郁闷结局给出了否定的答案。当我们向正前方注视一个物体时，在不转动眼球的情况下，除了物体外，物体周围的景象也能看见，当我们的旁边有物体时，并不需要转过头去，只需用眼角的余光一扫，虽然看得不是很清楚，却也能知道，这种用眼睛能看到的空间范围，在医学中称为视野。所谓“16：9的画面最符合人的正常视野”这种论断，其中的“符合”用“接近”二字也许会更贴切一点，因为肉眼的余光效应是显示器无法模拟出来的。在军训的时候，教官要求我们在报数的时候面视前方，用余光对齐来确认与自己处于同一直线上队友的动作，专业军人则可以在队列操练时用余光来对齐，这在一个FPS游戏里面是根本做不到的。也就是说无论是传统的4：3还是目前属于标准配置的16：9画面，在面对大场景时肯定会有死角，当然，16：9的死角要比前者小很多。



■在游戏中的拟真战场越来越宏大精细的今天，古老的4：3画面显然已经无法跟上时代了。

对比一下《使命召唤2》所提供的4：3和16：9两个画面选项，不难看出后者“被可视画面以外敌人杀死”的几率无疑会小很多，但它并不能模拟出真实的肉眼视野范围，因此还是存在死角。肉眼在注视点30°以内的范围称为中心视野，30°以外称为周边视野，正常人的视野范围比较大，呈现出一个扇形分布，向外侧最大，内侧靠近眉心逐渐缩小。显然，主视角只提供了30°的中心视野，这就是出现在电视屏幕上的图象（16：9画面可以大于30°），“周边视野”应该是现实设备边框以外的内容，比如你的音箱、茶杯或者桌上堆的杂物，“不识庐山真面目，只缘身在此山中”。当使用第三人称视角的时候，由于视点的向后变更，玩家可以观察到主视角在30°中心视野时所无法观察到的更多场景，换句话说，处于可控游戏人物后方的摄像机用中心视野模拟出了主视点所无法表现的周边视野，甚至可以表现出肉眼都无法观察到的人物侧后方向的视角盲区。

“昏”还是“不昏”

传统第一人称视角的“劣根性”分析

不少玩家惧怕FPS的原因不是因为血腥暴力，而是自己玩上十来分钟就头脑发昏，严重者呕吐不止，甚至觉得昏天黑地、山崩地裂……有的玩家总结其罪魁祸首是低帧数，有的玩家认为是场景昏暗造成的，更有玩家将其归咎为“人品问题”……事实上，这也是因为游戏主视角和肉眼视角在观察方式上的差异造成的。我们在用肉眼观察同一视野中的不同事物时，依靠的是眼球的转动，而不是不断地通过颈部肌肉来调整头部运动，否则也是很快就要“昏”的，不信的话，各位看官可以把头左右连续晃几分钟，然后再想想是否还有胃口将这篇文章读完。由于目前宽屏幕显示设备的普及，在游戏中我们终于可以不用在大场景中观察时不停地利用摇杆来调整视角了，但在射击环节上的进化就没这么明显。现实中射击同一视野中的两个距离接近的目标，射手会依靠对眼球和枪口位置的微调来完成，而在游戏中，无论当前目标距离上一个已经“处理”掉的目标有多近，移动准星的同时必然带来视点的变化，也就是说主视点下的瞄准实际依靠的是“身体”的转向，而不是“枪口”和“手臂”的转向来完成的，对应如今FPS游戏越来越激烈的战斗场面（尤其像《使命召唤3》这种完全按照脚本来组织敌人在下一场景中攻击站位的FPS游



■以D·S为代表的部分小编患有典型的“FPS眩晕症”，头晕时那滋味简直比喝醉酒还难受。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

戏)，玩家无论在观察还是射击时，都必须不停地调整视野范围。

对应上面的分析，我们不难看出“晕车”和“晕FPS”其实是一回事。“流程中必须不停调整视角”是FPS的必备要素，汽车启动、加减速、刹车、船舶晃动、颠簸，电梯和飞机升降等等也是“交通工具综合症”的最大诱因。后者属于过度运动刺激，而前者则是游戏画面骗过了我们负责维持平衡性的小脑。FPS中的视角不停切换使得内耳前庭平衡感受器受到过度运动刺激，过量生物电的产生影响神经中枢，使我们出现手心出汗、呕吐、头晕等等不适。晕车并不是人人都有，“晕FPS”也是一部分玩家的现象，这种个体差异就是平衡机能之间的差异。同时我们也应该看到一些奇怪的现象，比如同为HL引擎打造出的《半条命》和《反恐精英》(《CS》)，前者更容易“晕”，但在PC上玩《CS》会“晕”的人少之又少。这是因为后者的地图场景和对方可能的进攻路线都很容易记忆，减少了由于场景中的未知元素而造成的过多视角移动。

通过本段对主视角与肉眼视角的特性分析，作为FPS爱好者的笔者提出三个不成熟的看法，敬请各位看官砸砖：一、主视角并非是100%模拟肉眼主观视野的画面呈现方式；二、所谓的“真实感”和视角的形式并没有太大关系；一、FPS并非是惟一适合表现射击的视角。事实证明，由主视点进化而来的越肩视角尽管放弃了第一人称的表现方式，但依然可以提供临场感十足的火爆对射，并且能够克服传统射击视角的某些弊端，这也是越肩视角在今天异常火爆的原因之一。


□从某种意义上而言，《反恐精英》是一款2.5D的竞速游戏……

创意的迷失

FPS图像引擎发展的一日千里与创意发展的停滞不前

《重返德军总部3D》尽管不是真正意义上的3D游戏，但作为FPS的开山鼻祖，它一直影响到今天FPS游戏的框架。当然，今天的玩家绝对不会再对那种“开门——打怪——吃血”的游戏模式提起任何兴趣。生产关系(动作射击游戏的呈现方式)和生产力(动作游戏的发展方向)随着时代不停变化，当“生产关系”不适应“生产力”的发展时，后者必然要引起前者的变革，这也促成了越肩视角的产生。当今单机动作射击游戏的两大发展方向——动作性的强化和战术策略性的强化，正与越肩视角能够在提供保证射击乐趣的同时提供大量动作性要素的特点相对应。在这种趋势下，传统FPS由于视角的局限性，显然已经无法适应这种要求。


■《孤岛危机》的画面已经精细得只能让人用“巧夺天工”来形容了，光看画面的话，这样的游戏与电影大片实在没有多大区别

毫无疑问，FPS游戏是推动PC硬件发展、反哺TV游戏画面表现力的最大推动力。无论是DOOM X引擎、虚幻X引擎还是HL X引擎，它们对其他游戏直观表现的深远影响力，要远远超过这些引擎所打造的同名正篇游戏。毕竟单纯以“射击”+“移动”为核心游戏内容，已经使得以往的FPS游戏成为了进化得最慢的游戏形态。今天的FPS市场出现了很多标新立异的作品，如卡通渲染的《代号XIII》、在游戏的第四维——时间上做文章的《Time Shift》、玩“失重状态下战斗”概念的《掠食》、大玩日式恐怖和美式惊悚的《恐惧》等等，笔者认为，这些富有新意的元素是对《重返德军总部3D》和《DOOM》开创出的FPS固有游戏方式的补充，并不能代表射击游戏的发展方向——我们无法想象“自由操控时间”、“突然出现的女鬼”等等概念会成为未来射击游戏的必备元素。射击游戏的未来发展方向应当是强化其单纯“扣动扳机”行为以外的动作性要素。

士官长、能量盾、蓄力射击

从《光环》看主视角与动作性的解决方式

上段中提到的“强化其单纯‘扣动扳机’行为以外的动作性要素”，《光环》就是其中典型的代表。虽然《光环》有着美式动作游戏绝对硬派的直观表现，但其骨子里面却是秀美的东方气质。能量盾概念的加入使得FPS游戏“打中就打，打不中继续打”的游戏方式受到了很大冲击，比如和精英部队的战斗中，由于能量盾受损会自动回复的设定，使得躲在远处用轻武器慢慢耗对方HP的打法彻底消失，类似纯动作游戏，玩家必须先“破防”(打掉对方的能量盾)，然后抓住破防后的时机将对手置于死地。格斗游戏的破防是通过连续攻击来让对方产生硬直，《光环》中利用人类武器的高射速优势来达到，但这种打法在攻击频率上不能中断，并且在连续使用人类轻型速射武器射击精英的过程中，对方并没有硬直，依然拥有很强的反制能力，这就迫使玩家必须勇于贴身战，在冲击对方的过程中以“迅雷不及掩耳盗铃”之势打掉对手的防御，然后近身实施必杀一击。另一种方式就是使用电浆手枪蓄力破甲的方式，这和打斗类动作游戏使用防御崩坏技进行破防非常类似，会让对手产生很大的硬直，且在招数发出前的玩家是非常脆弱而危险的。无论是使用何种战斗方式，都需要至少两种以上的武器攻击方式，如冲锋枪逼近——枪托的组合、电浆手枪蓄力拆防御——冲

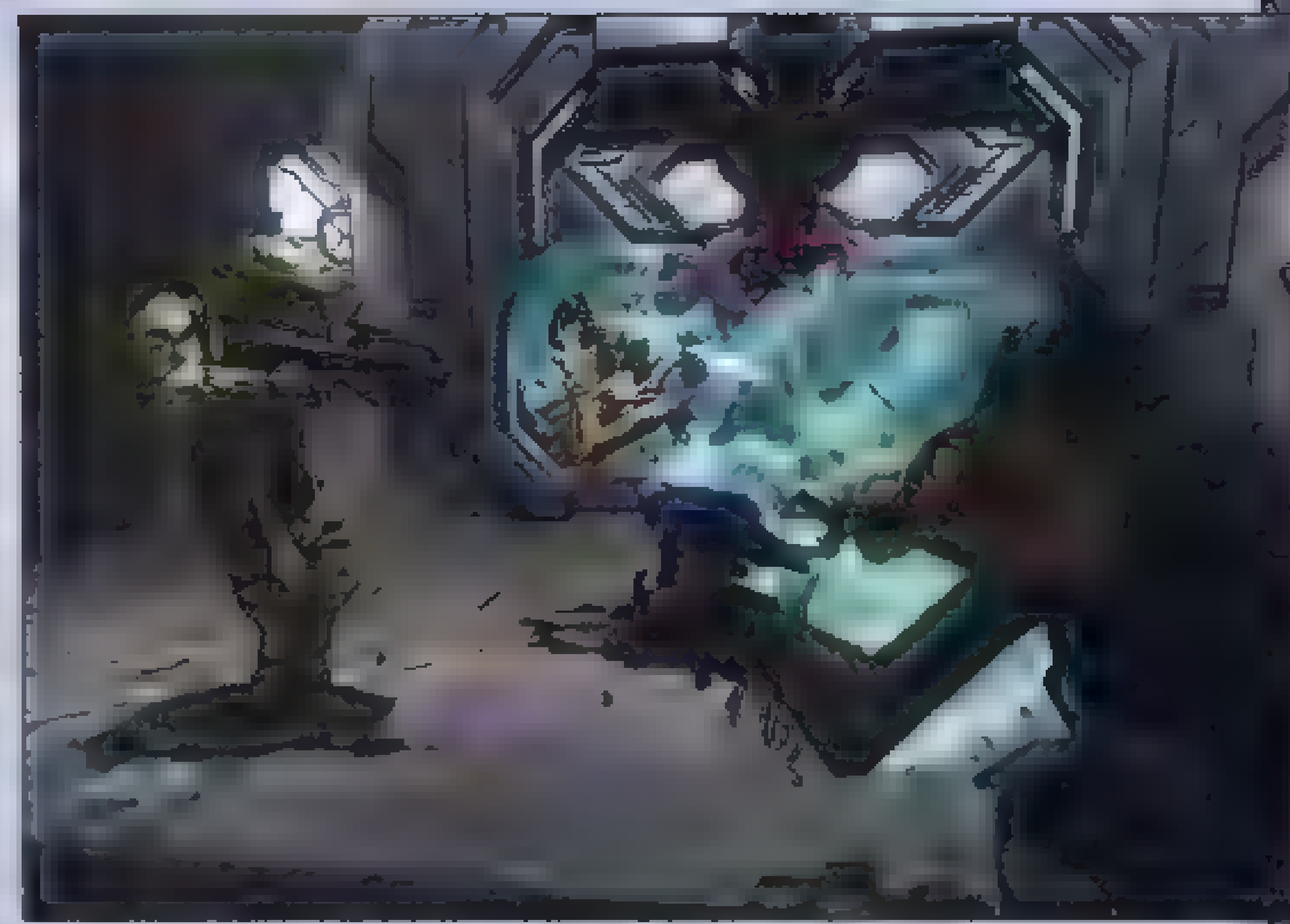

▲《光环》的成功并非偶然，由于游戏中融入许多机会判定与格斗思路，使得游戏更具乐趣。



www.plumbook.cn

锋枪近身速射爆头的组合、星盟冲锋枪远距离周旋——待连续命中形成受创硬直后粘电浆手榴弹的组合等等，这就很有动作游戏中"连击"的味道。与正宗动作游戏更为相似的是不但对方有受创大硬直，我方在换枪、射击过热、切换武器攻击模式时也存在小硬直，因此在传奇模式下面对多名对手时，对这个小硬直的把握很重要，必须掌握好蓄力攻击的时间，运用得当可以打出"消灭精英后立刻闪身连续爆掉四散奔逃的小猪们的头"这种美妙的连击。而《光环2》中加入的双枪系统和酷意十足的光剑，更是将武器的连击组合和贴身肉搏战的快感做到极致。可以看出这个FPS外表下的射击游戏实际上非常鼓励玩家用ACT的方式来完成游戏，操作士官长移动躲避嚣张的光剑精英的冲刺后，转身来上一枪托，将这些刚才还嚣张无比的大家伙一击必杀，这就有《鬼武者》中"一闪"的味道了。这个系列的最大魅力在于其本质是第一人称的"纯ACT游戏"，惟一的不同是刀枪棍棒与各种招式换成了科幻式枪械而已。今天的《恐惧》、《死刑犯》等游戏虽然还没有像《光环》系列这样在FPS中还原日式动作游戏的神髓，但其战斗场面所强调多种武器切换的近距离火爆对射风格和《光环》的路线是一致的，可以勾勒出这种非现实世界观题材的FPS的未来发展方向。

强调动作性对于传统主视点的最大挑战在于"体积感"的塑造，因为电视机屏幕就是你的眼睛、你的身体，或者说，你在屏幕中根本不存在，只有一支漂浮在空中的枪而已。这在枪械对射中不是问题，但在近距离缠斗中就是另一回事了，因为没有身体的体积感，攻击判定就会变得非常混乱，对方只要出现在屏幕中近距离出招，就肯定会命中，根本无法闪躲。所以近战时的肉搏武器往往攻击力极大，如《雷神之锤》中的电锯、《光环2》中带自动锁定功能的光剑冲刺等等，只要命中就肯定能在第一时间搞定，避免出现你一刀我一刀的消耗战，因为这在主视角下难以表现。《上古卷轴IV》的打斗靠主视角完成，就显得比较缺乏打击感和动作元素，但这个游戏建立在D&D规则之上，并且其重点也不是"打斗"，而是"体验"，所以并不能算是缺点。


▲延续前作的热潮，在各方面都进行深度强化的《光环2》真真正正的成为了世界顶级的FPS大作，《光环》的迅速崛起可以说是业界的一个传奇。


■在《光环2》的宣传片中已经运用了越肩视点来表现一种大敌当前的场面。

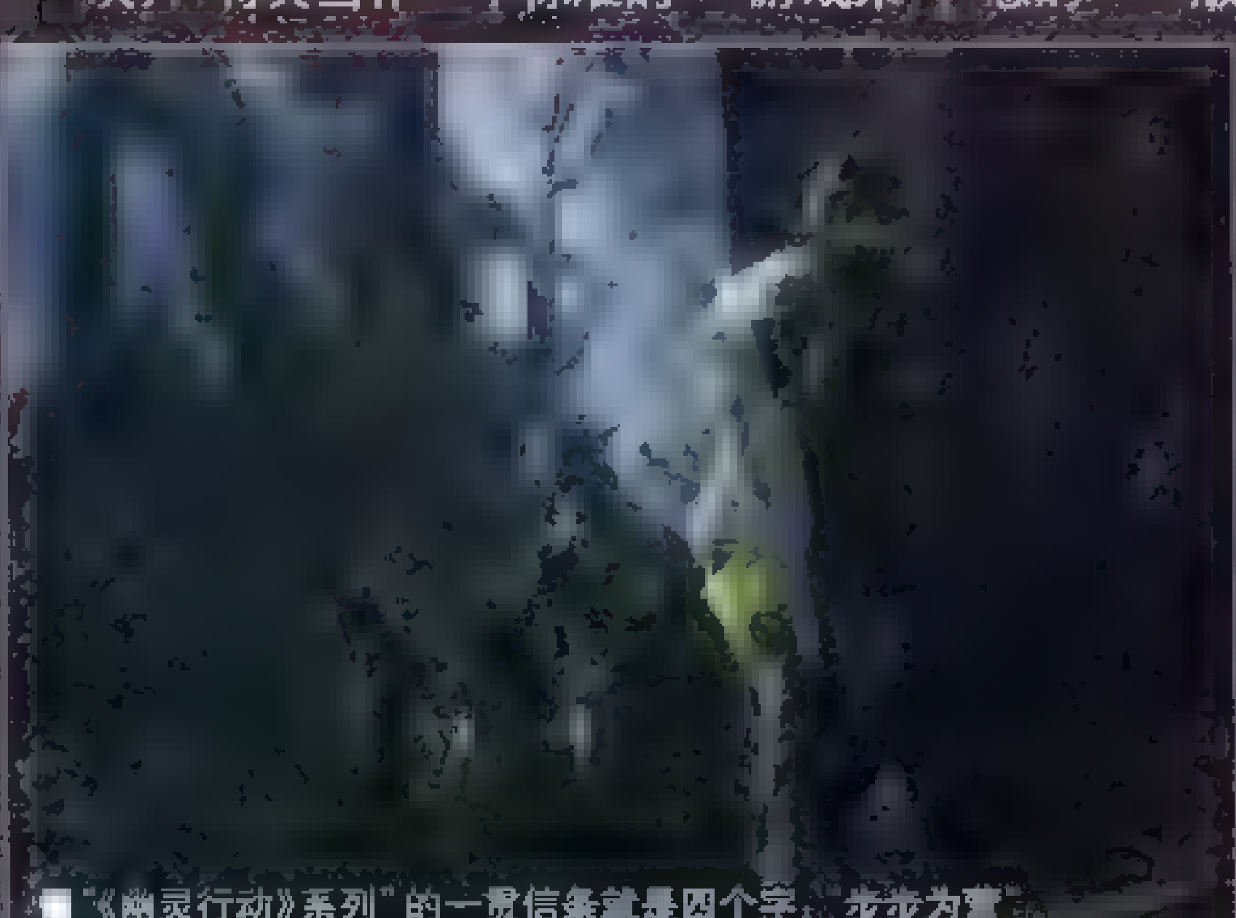
除了肉搏上的简单化以外，主视角在贴身战中的转身和闪躲方面也存在很大的劣势，闪躲对方的同时不但要控制方向进行移动，而且还要用右摇杆将自己在闪避过程中调整成面向敌人的方向，否则闪开敌人的攻击后也失去了敌人的位置，尽管它可能就在你身边。至于转身的劣势就更为明显，传统动作游戏控制人物转身只要按下人物当前面向的相反方向，而主视角下必须180度绕圈。比如在《光环》的传奇难度下对抗光剑精英，在侧身闪躲其攻击后，想要快速转身将其斩杀，必须事先将手柄的视觉敏感度调到最高，否则自己还是难逃一死。由于对应类比操作，因此游戏机手柄在转身时可以利用力度来弥补转身速度的不足，但PC平台的鼠标就没有这样便捷的操作了——尽管游戏内容完全一致，但2003年推出的PC版《光环》玩起来的感觉就和Xbox版完全不同，前者的打法更接近传统的FPS，很多Xbox版在近战中的操作很难施展出来。

战术VS射击

两种视角对战术射击游戏的解决方式



从宏观上看，除了观察队友位置显得麻烦以外，主视角对小组战术射击游戏的限制并不像想象中那么大，因为主视角下的高自由度使得玩家完全可以脱离队友"单干"。如《幽灵行动：尖峰战士》(PC)最初版本中，队友寻路AI过低导致部分玩家完全干脆放弃团队控制(队友AI问题在后续版本的补丁程序中已经得到了部分解决)，将其当作一个标准的FPS游戏来伺候。此游戏所呈现出的城市巷战场面代表了军事题材游戏的发展方向，巷战场景可以赋予游戏大量的战术策略元素，单打独斗是没有好下场的。尽管拥有美军的概念化次世代装备，号称"尖峰战士"的玩家自身实际上很脆弱，在敌情不明的城市巷战中难以生存，这就鼓励玩家运用队友组织丰富的战术。与更强调画面表现与爽快感的X360版相比，PC版更类似于一个策略游戏，而不是射击游戏——由于PC版的GPS系统采用了真实的卫星三维顶视图，玩家可以脱离主视点，采用上帝视角控制自己的队友，编辑他们的路点、走位，分别对每个人进行控制，可以玩出很多令人拍案叫绝的战术。显然，《尖峰战士》两个版本各有侧重点，PC版更注重战术，如果想无伤亡完美过关，耗在地图上的时间要比主视角画面多得多，而采用越肩视角的X360版更发挥出了该视角在动作性与射击快感上的优势，显得火爆异常，相当有《黑鹰坠落》的电影质感。


■《幽灵行动》系列"的一贯信条就是四个字，步步为营

Namco的《杀戮开关》无疑是单人战术的典范，它的游戏方式非常简单，就是利用掩体，结合几种战术动作步步为营地消灭敌人，尤其是富有创意的不露头伸枪狂扫的Blind Fire纯压制射击系统，表现出了游戏所标榜的"Take aim, Take cover, Take down"这种围绕掩体开展战术消灭敌人的玩法，也启发了后来的《幽灵行动：尖峰战士》(X360版)和《战争机器》的基本框架。

利用地图等辅助手段，主视角能够完全发挥战术动作的作用，而在微观上，主视角对单人战术策略性的限制还是比较大的，首当其冲的就是对各种战术动作的呈现。[illegible]游戏发展到今天，图象引擎已经经历了数次革命，而战术动作依然是跑、跳、蹲、爬，外加部分游戏中才有的探头而已，这不是制作人员的不思进取，而是在主视点的模式下，就连一个很普通的贴墙观察动作都实现不了，更不要说巷战中在掩体后的各种复杂动作了——由于主视角下没有主角身体的"体积感"概念，产生的结果就是玩家的"掩护"实际就是"面壁"，只要画面中没[illegible]玩家就[illegible]的，在[illegible]自己的同时，也失去[illegible]敌情的机会。真实的战斗中，人物移动

3DM
www.plumbook.cn



到墙角边缘贴墙站立，只要将头移动到和墙边缘平行的位置，就可以利用眼球的转动，结合余光来观察街道中大部分的状况，这在旁视角呈现下完全是可以得到实现的，并且可以结合人物的站立姿势来知道自己究竟“裸露”了多少，是否会暴露在敌人的射界中。真人可以用腰部、颈部和手腕的动作，在开火时尽可能地掩护自己的躯干，但在枪械、身体和视角一体化的主视角下，一旦想观察敌人就必须要以在敌人的弹雨中暴露自己为代价——躲在掩体后面“面壁”绝对是安全的，但想观察就必须正面露头，想看得越多就必须露得越多，也就意味着所冒的风险也越大。因为主视角下躯干、枪口和脑袋是一体的，动一发而牵全身，枪口的移动就意味着头、身体全部跟着移动。此外，巷战中的射击大都是用于火力压制，精确射击的机会很少，这种情况下以暴露头部和身体为代价进行压制，后果无疑是灾难性的。《战争机器》终章的开头，小队在登上光子列车之前遭遇拱桥上的狙击手，玩家控制着Marcus在汽车残骸后掩蔽，依然能够观察狙击手的位置，并且在友军掩护下露头将其射杀。而在FPS视角下，你只能看到作为掩体的残骸，想露头寻找狙击手的位置再开枪？Sorry！疯狂模式下绝对不可能给你开枪后依然能够安然无恙重新蹲回掩体的机会。

回到《幽灵行动：尖峰战士》，其两个平台的版本（PC/X360）代表了战术射击游戏的顶尖制作水准，有趣的是，二者的优缺点具有很强的互补性。PC版没有第三人称视角，使得掩体后的战术动作难以施展，因为如何利用掩护是激烈城市巷战环境下生存的关键，X360版则在战术安排的灵活性上存在着不小的缺陷。如果细分这两个因素就会发现越肩视角是游戏的主要看点之一，当然PC版的队友详细控制也是主要卖点，但是现在任何平台的这款游戏都缺少了其中一部分，二者都是不完整的。



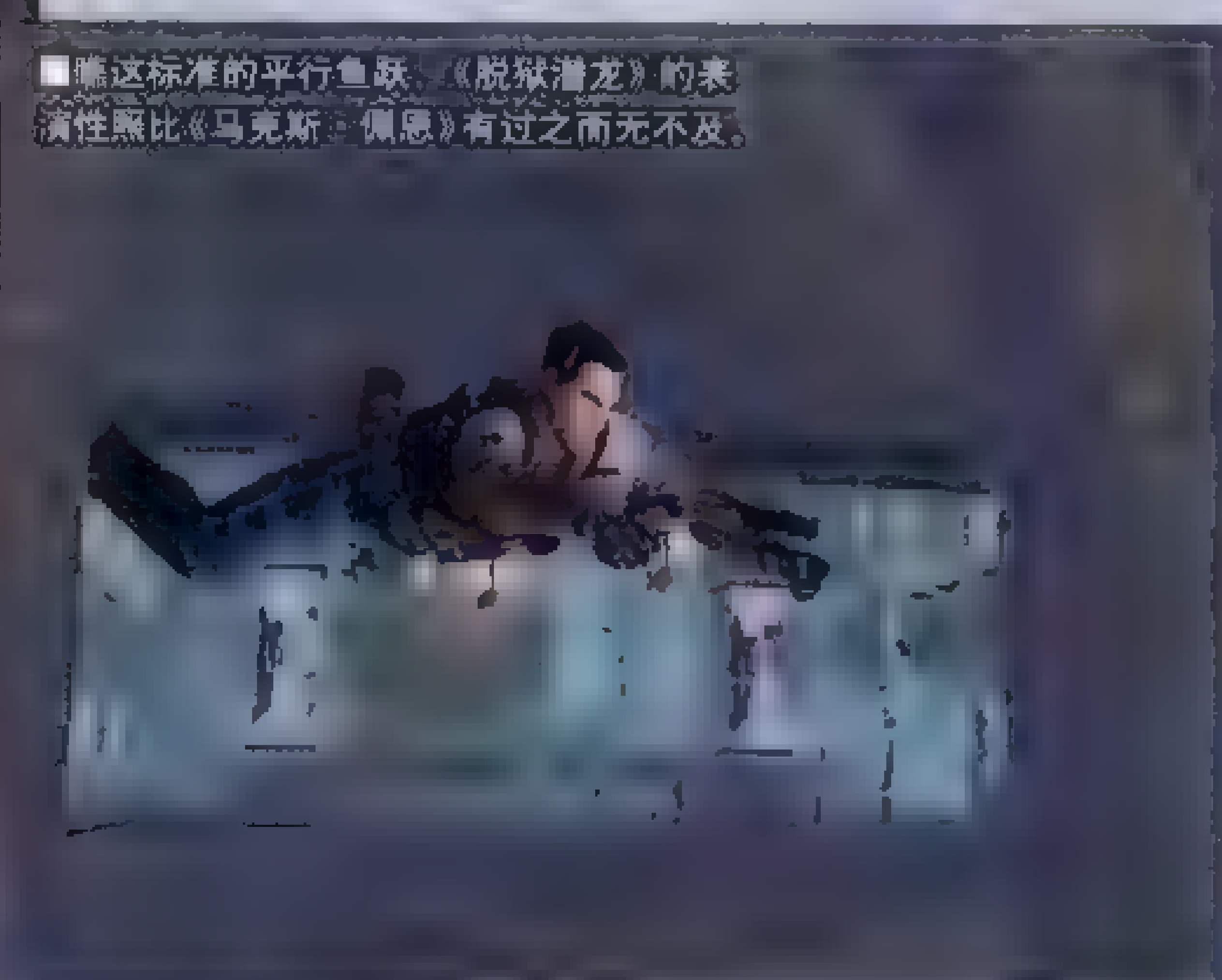
双剑合璧

主视角与旁视角的融合

射击游戏向着动作化和策略化道路的迈进，导致了传统主视角日益成为制约游戏方式多样化的瓶颈，但并非是将视角换成第三人称就可以完全解决这些问题。尽管旁视角在观察、移动和动作上拥有很强的优势，但对射击游戏最为核心的游戏方式“枪火”的表现上存在着致命硬伤，具体表现在射击的真实感和爽快感都没有主视角条件下来得过瘾。第三人称条件下由于人物与武器的模型较小，射击时的视觉表现力大为下降，和玩家拉开一定距离的虚拟替身让玩家从心理上就有了一种依靠感和安全感，使得战斗的临场感下降。一些模拟主观视觉的特效，如从黑暗场景迅速过度到明亮场景后运用的HDR和BLOOM，噪点、景深、弹震等等效果，用到第三人称的画面效果中就会显得非常不协调。

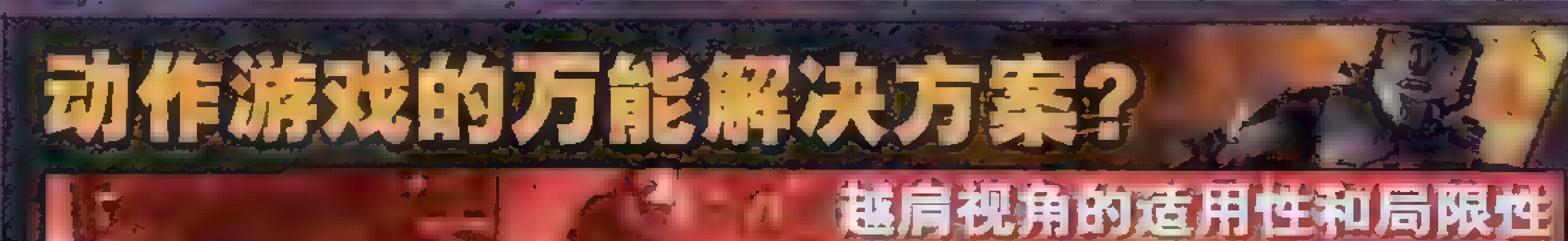
更为重要的是，类似《马克斯·佩恩》、《脱狱潜龙》这种不强调军事战术动作运用的架空题材第三人称射击游戏，从真实的角度去看，它们最缺乏的就是射击时的稳定感，因为人物在精确射击的时候依然可以自由移动，并且射击的精确度不受移动幅度而变化，这就使得本应严谨的枪战变成枪林弹雨中的飞身特技表演，表演性十足，但游戏的兴奋点很难始终维持在一个高水准上。所以笔者并不看好即将推出的由发哥“主演”的第三人称射击游戏《枪神》，它最多只能是一款“可破坏全部场景”的升级版《马科斯·佩恩》而已，所谓的“卖点”依然是数年前人家玩剩下的东西。而在很多优秀作品中，都对射击时的移动有着严格的限制，比如《使命召唤2》的准星瞄准模式下，移动会变得非常缓慢，如果是一边移动一边射击的话准头就会变得很低；《生化危机4》进入越肩视角射击时人物则根本无法移动，并且为了突出射击的稳定感，不少手枪系武器也可以购买枪托进行安装，还原出射击应有的稳定手感。





■瞧这标准的平行鱼跃，《脱狱潜龙》的表演性照比《马克斯·佩恩》有过之而无不及。

越肩视角的最大优势就在于它是主视点和旁视点的融合，在保留可操控射击所带来的乐趣的基础上，它还可以保留大量的动作元素。以《生化危机4》为例，进入射击状态时，镜头推进到肩头附近，人物的头部居于画面偏左位置，视点控制和瞄准控制合而为一，此时的操作除了留在屏幕上的主角脑袋的形象以外，本质上就是一个FPS游戏。而在退出射击状态后，镜头可以退后一格展现出人物的上半身或者全身，由于旁视点的优势，大量的动作性元素可以得到保留，如果《生化危机4》只有射击而没有紧张的QTE操作，如果《战争机器》只有主视角演绎下的肉块横飞而没有主角华丽的切换枪支、武器上膛动作，真不知道这两个游戏是否还会有如此优秀的表现。完全可以说，越肩视角可以鱼(FPS)和熊掌(ACT)兼得。



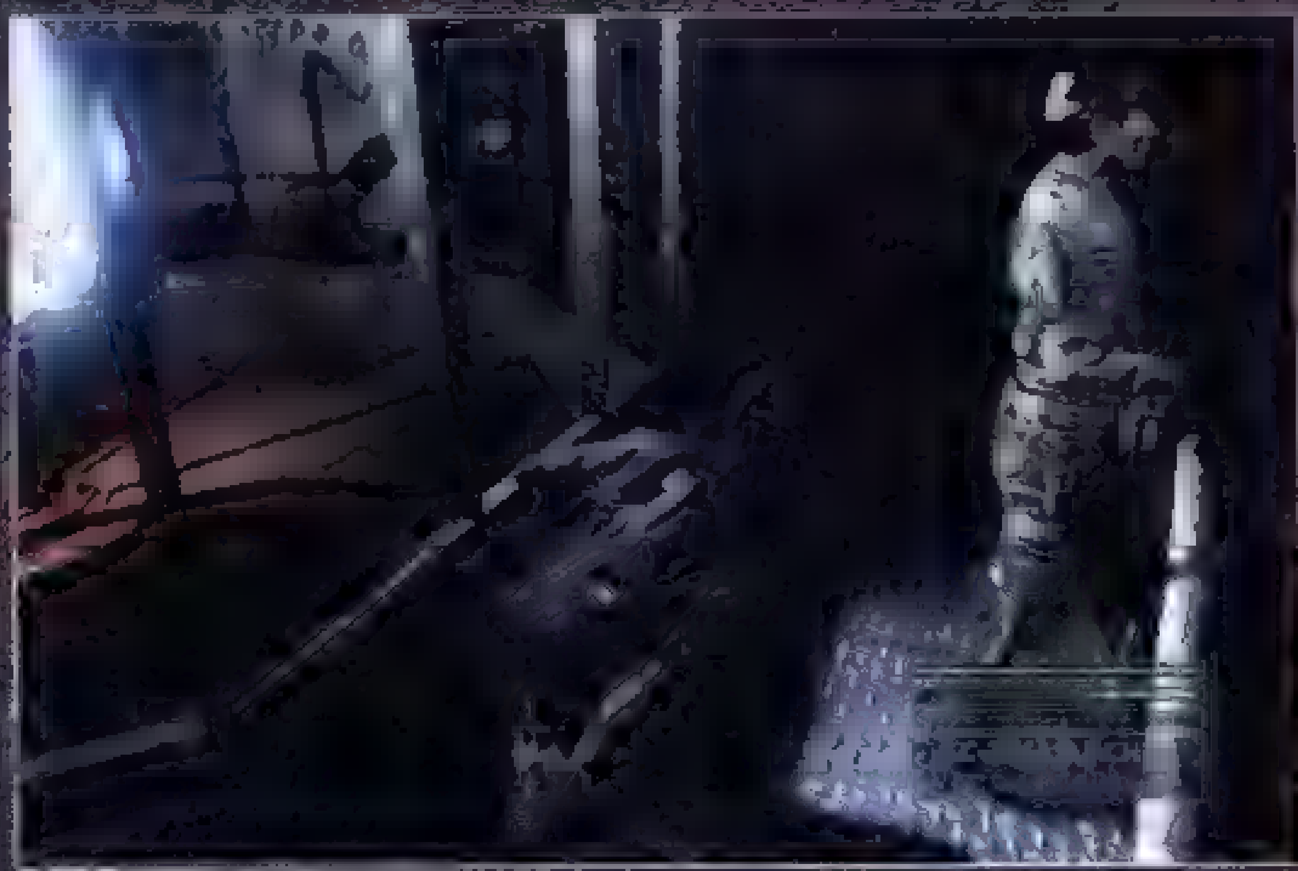
动作游戏的万能解决方案？

越肩视角的适用性和局限性

今天，《幽灵行动：尖峰战士》和《战争机器》的成功让我们相信，未来强调动作性的射击游戏将不会出现第一和第三人称视角的区分，越肩视角将会逐步成为这类游戏的标准视角。但越肩视角并不是万能的，它只适合这类游戏方式为“见人就杀”，区别仅仅是“杀”的方式方法不同。对于强调尽可能和敌人少接触的动作谍报类游戏和强调“探索”元素的冒险类游戏而言，标准的第三人称视角才是这类游戏的首选，因为这种视角下可以在人物身体不转动的同时，通过右摇杆来以人物为圆心自由调整摄像机位置。《生化危机4》的身体转动和视角转动是一致的，因为视角转动发现敌人后肯定会在第一时间发生战斗，所以主角面向位置和玩家的观察位置统一于“射击”这个环节，但在强调环境观察的《分裂细胞》中，不停以控制人物身体转动的方法来调整玩家的视角，不但会把年过五旬的费舍尔大叔累得半死，[illegible]。所以《分裂细胞》尽管使用了越肩视角，在行动中和《生化

[illegible]&3DM-SMV
www.plumbook.cn

危机4》依然有很大区别，它可以在人物朝目标点移动的过程中自由调整视角，观察周遭的情况，这无疑最符合这款游戏的特质。更不强调开枪的《杀手47》中，如果使用越肩视角，控制化装潜入的光头酷哥不停地在舞会、剧院这样的场景中"转圈"，简直有损于游戏所标榜的"沉默猎杀"。至于打斗类ACT，天啊，不知道第一人称的《忍者龙剑传》或者越肩视点的《鬼泣》会让玩家怎样抓狂。




■《杀手47》中的这位光头大叔看来有时也是位"沉默的狙击手"呢。

从《生化危机4》到《战争机器》

越肩视角自身的进化之路

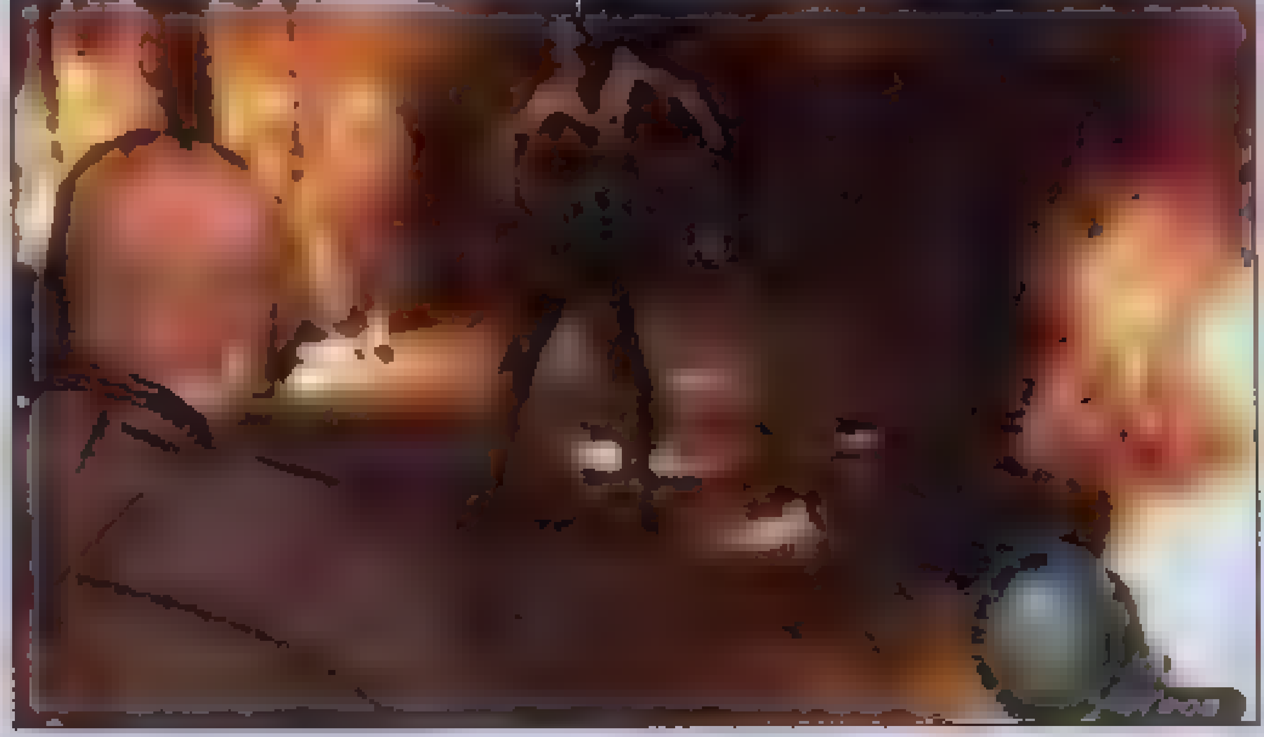
越肩视角将FPS的射击和移动分割开，在搜敌过程中发现敌人会有一个额外的"举枪瞄准"过程，这使得游戏的节奏较传统的FPS要慢许多；军事题材游戏显然不能出现兰博式的亡命士兵，而是更强调利用掩护来发挥火力，战斗的成败，在很大程度上取决于"能否在和同样躲在掩体后的敌方士兵的对峙中笑到最后"这个命题，其过程也是缓慢的，这才是越肩视角适应现实军事题材游戏的根本原因。正是因为这种局限性，从理论上看，越肩视角可以在"硬派"二字上做文章的空间貌似不大。

《战争机器》以其高素质表现，完成了越肩视角的一次彻底进化。游戏首先解决的，就是这个视角由于射击和移动完全分割而给操作衔接上带来的弊端。《战争机器》在人物一般行进状态下没有独立的举枪键，在"移动"和"射击"两种模式的切换中不存在操作和时间上的"断层"，并且在运动中也可以开火，尽管精确度远远低于越肩瞄准的状态，但在类似第三关的处理场开头和终章的列车车厢这种狭窄空间内的遭遇战场景下，这个改变大大提升了游戏的节奏(同时也提升了主角的生存能力)。而如果依然沿袭《生化危机4》的模式，则很多情况下即使发现敌人立刻进入越肩瞄准状态，也会被突然冲过来的"大块头"大卸八块。《生化危机4》中尽管在两种状态中存在"衔接"(即PS2版中按住或者松开R1键)，却并不存在这种操作给战斗附加的危险，因为《生化危机4》的僵尸大叔大婶们显然没有《战争机器》中凶悍的兽人兄弟们那样拥



有强烈的嗜血欲望。此外，《生化危机4》在加入更多ACT成分以后，其本质依然是偏慢节奏的AVG，并不可能提供像《战争机器》那种程度的弹药量和火力，因此这个"衔接"过程对于流畅度而言并不构成任何危害。

但是，由于从移动到射击过程中这个"衔接"的存在，使得在射击状态下紧急回避敌人的攻击非常困难，所以，《生化危机4》的BOSS战场景更多是利用场景本身的高低落差来和BOSS周旋，其过程就是"找到一个BOSS暂时无法攻击的位置"——"进入越肩状态射击"——"回到移动状态继续寻找下一个BOSS暂时无法攻击的位置"这样的循环过程，村长战独特的两层式场景布局就是这种典型的设计。在两场发生在平地的BOSS战中，盲爪战更多的是利用其无视力的特点，U-3战则是利用铁门与之周旋；总之玩家时刻都要避其锋芒，因为射击状态下一旦被BOSS冲刺攻击，只有将活命的希望寄托在QTE操作上，此时使用方向键是根本无法进行任何回避的，这也是为什么在PRO难度下许多不是难点的杂兵战都显得相当麻烦的原因。


◀在一周目与村长的战斗里，这样硬碰硬无疑是最笨的办法。

而在《战争机器》中，BOSS战场景中的特殊构造根本不存在，和普通杂兵战一样，玩家依然要结合场景中的掩护，而不是去寻找可以"偷鸡"的死角(当然部分BOSS战也存在"偷鸡"的打法)。女兽人的打法和《生化危机4》的盲爪有点类似，但压迫感更强，因为玩家要直接面对其凶悍的冲刺，尤其像Mission02要用自己充当数次"人靶"来吸引其冲刺，从而将几道门撞毁。在熔岩洞穴中遭遇的大蜘蛛可谓是面对面的交锋。

《战争机器》对于越肩视角的发展贡献恰恰就在这里——它能够保证在和敌人的直面交锋的过程中，灵活地用各种战术动作来回避攻击，其精华浓缩在了A键上。这个动作键可以使人物在任何状态下实现包括贴墙、冲刺在内的全部战术动作，翻滚动作对于射击中的紧急回避尤为重要——在女兽人嘶吼着冲过来的时候，在FPS或者是《生化危机4》的移动模式下，Marcus无论是否有神灵护体，都不得不接受被撞飞踩扁的结局。但有了翻滚，玩家就能用翻滚代替左摇杆进行横向快速位移，以及实现给兽人近距离挂上手雷后迅速翻滚脱离交战这样美妙的操作。此外，长按A键后放低重心冲刺疾跑的动作，对于在这款强调掩护的游戏中实施快速近敌、侧翼包抄非常之重要——疯狂难度下一是靠队友，二是靠攻击的选位，选位不当后即使拥有掩体的保护，也会出现一露头就被打得满头包这样的局面。长按A键移动后，晃动镜头所呈现出的战争记录片式大魄力表现效果，也给越肩视角的发展增添了最为惊艳的一笔。


■掩体的作用在《战争机器》里被提升到了极其重要的地位

结语 技术的力量

技术永远都是促进"融合"的原动力，古代中国的四大发明打通了东西方世界的隔阂，而现代西方的交通工具、信息技术更是突破了空间与世界的制约，将全人类紧紧的联系在一起。从宏观上，游戏技术的不断进步正在打破现实与虚拟之间的界限，而越肩视角作就是这种技术进步道路中的一个脚印。今天，回顾越肩视角的前世今生，我们可以看到，无论未来出现何种更为优秀的游戏视角，它们都是由传统视角中走来，也同时改变了未来的游戏方式，以回到原点的"表"来达到技术进步之"实"。

[TGBUS] &3DM-SMV
www.plumbook.cn



"我本以为，但是……"——在过去的2006年，这是编辑部众编评价游戏时最流行的台词之一。如此一句潇洒简练的转折句式，无须填加任何内容，便生生地将一种惊讶的感情倾注其中——或被"萌"到，或被"雷"到，不一而足。

的确，回顾往昔，2006这一年充满了变数与惊奇：E3突然缩减规模，次世代战争全面打响，《DQIX》降临NDS——当然，这些是在宏观方面的"惊"。而去年发售的诸多游戏，带给我们的自然则是微观方面的"奇"——看看这些发自肺腑的评论吧："重温第一次玩TVGAME的感觉"、"意外的感动才最值得珍惜"、"如果我再玩这个游戏，我就把我的手剁下来"……或温情，或感动，或愤青，而产生这些情况的根源，则是由于四个字：意料之外。

然而，偶然却是满足一定条件的必然，游戏作品亦同样如此。在"意料之外"的外衣下，到底包含着怎样的"情理之中"呢？

情理之中，意料之外——2006年度最出乎小编们意料的游戏

文 UCG全体小编

统筹 D・S　美编 一刀

纱迦的惊奇档案 《右脑达人 爽解！找碴博物馆》

NDS	类型	ETC
	厂商	Nintendo
发售日	2006年2月9日	

记得最早听说NDS乃是双屏触摸屏时，我的第一反应就是：找碴专用机？

如果你在21世纪的头几年经常出没街机厅的话，想必是不会不知道《大家来找碴》这个游戏的。游戏的玩法非常简单：找出两张图片上的不同之处，然后用手指划上一个圈。虽然玩法简单，但是很受欢迎，许多不玩游戏的MM都沉迷其中。纱迦当时作为资深街机人士，自然不能将其放过，每次去街机厅都要战上几把，这个习惯直到来了编辑部都没改变，所以才会有了本文开头的那一幕。可是眼瞅着NDS出了一年多，居然一个像样的找碴游戏都没有。

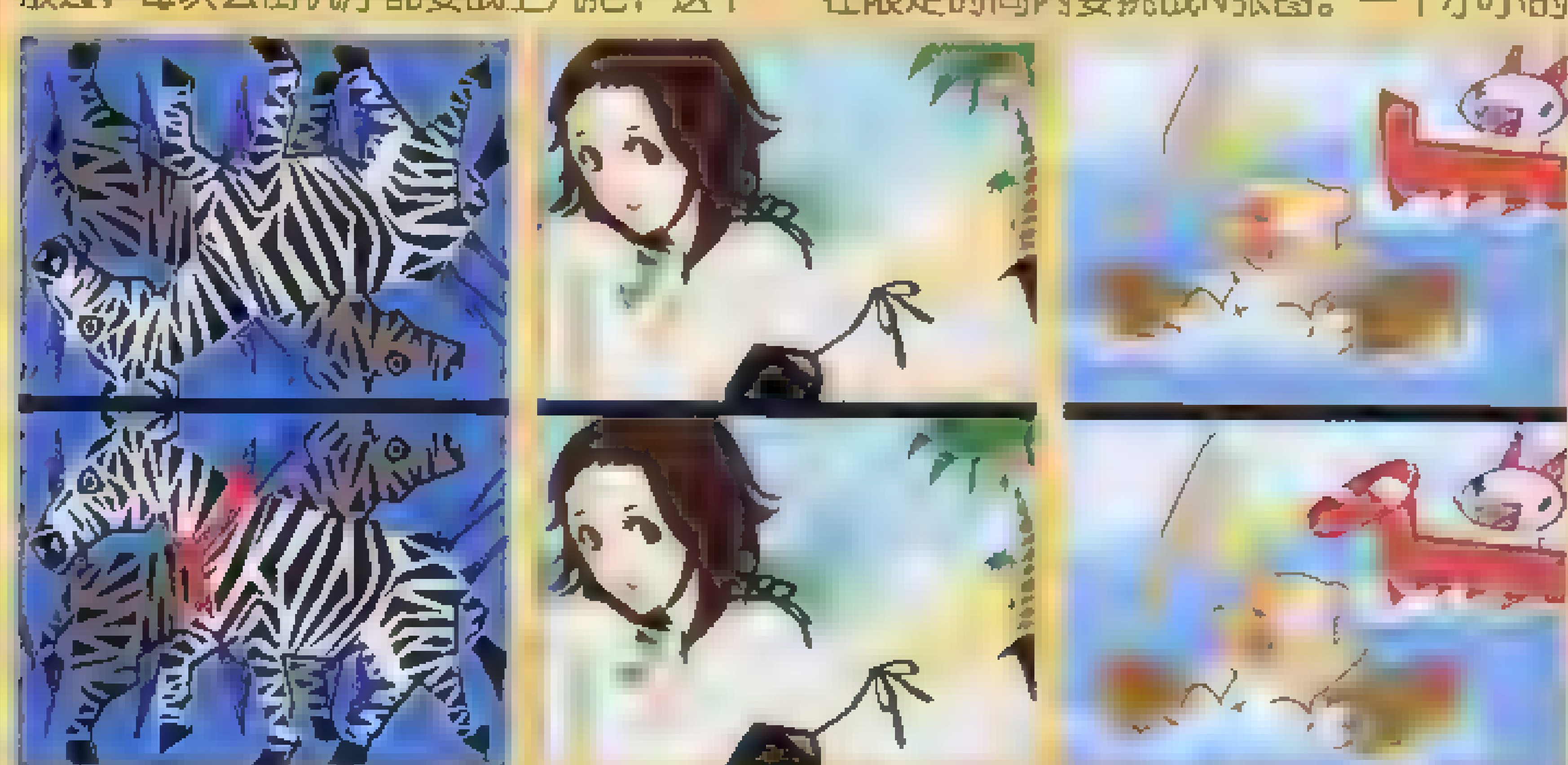
对于《右脑达人 爽解！找碴博物馆》这个游戏，其实我最早是没有什么兴趣的。这大概是因为名字里那个"右脑达人"吧，感觉就和"脑锻炼"什么一路货色，属于国人不宜的那种。不过一想到这是Namco推出的，就又有了点兴致，结果这一玩之下便大为倾倒。虽然同为找碴游戏，但是玩法有很大不同。以前的街机版是一张图有N个错，找全之后方能进入下一关。而Namco的这个版本是一张图只有一个错，在限定时间内要挑战N张图。一个小小的改动，却更能调动玩家的注意力，不至于发生对着一张图发半天呆的惨剧。再加上音乐动听，图片有趣，玩上一个小时也不觉得单调。

在玩过本作之后，我发现NDS的确是非常适合这种游戏类型。除了可以方便地用触控笔圈定不同之处，还有很多基于NDS特性的独特玩法，比如吹飞落叶、刮去障碍等等。而Namco更在特别关卡中为我们展示了更多全新玩法，比如上下左右错位的图、反转颠倒的图、不断活动的图，甚至还有给你一段文字要你找不同的关卡。可惜的是这些玩法都不会出现在普通流程中，玩家只能用来挑战极限，这也令我们对续作更加充满期待。

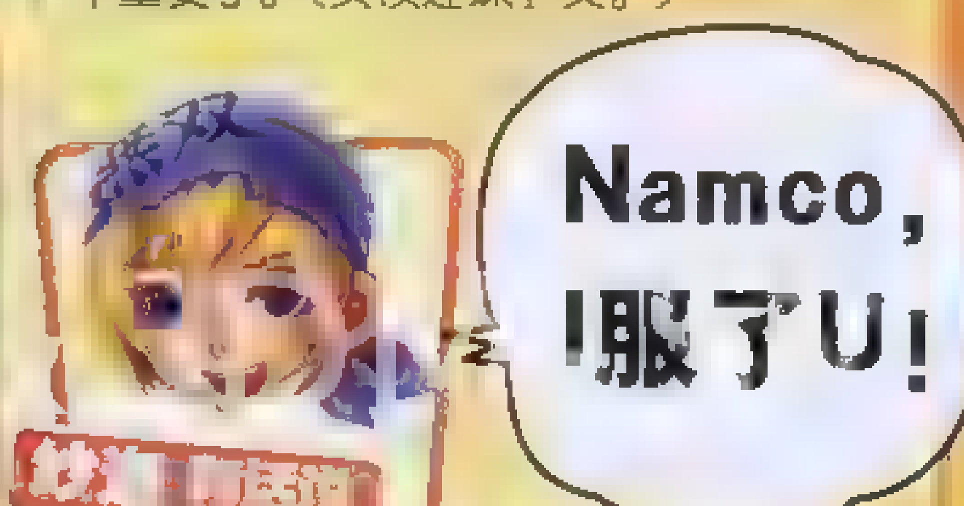
更令人满意的是游戏的分量十足。光是正常的通关流程就已经颇花时间，此外还有150张图片等着你去挑战，每张图都有10个错误。要想找完全部1500个错误可不是什么轻而易举的事情。而且这还没算那些特别关卡。好不容易把这些都搞定了，正准备休息一下，突然发现屏幕下方怎么有个ウラ的选项。点进去之后你就会发现，原来里面还有一倍的内容在等你，而且难度更大。

更好的玩法、更新的体验、更多的内容——这款找碴游戏的素质已经完全超出了我的预期，我只想大喊一声：Namco，服了U！至于我的右脑是否得到锻炼已经不重要了。（实核还珠？笑。）





TIPS 这个游戏要想大幅提升右脑指数，最好是多打低难度关卡获得高分。为了营造出本人乃是高手的假象，每天结束游戏前都要打上半个小时初级关卡，把右脑指数提升上去，这样才能在[illegible]面前[illegible]

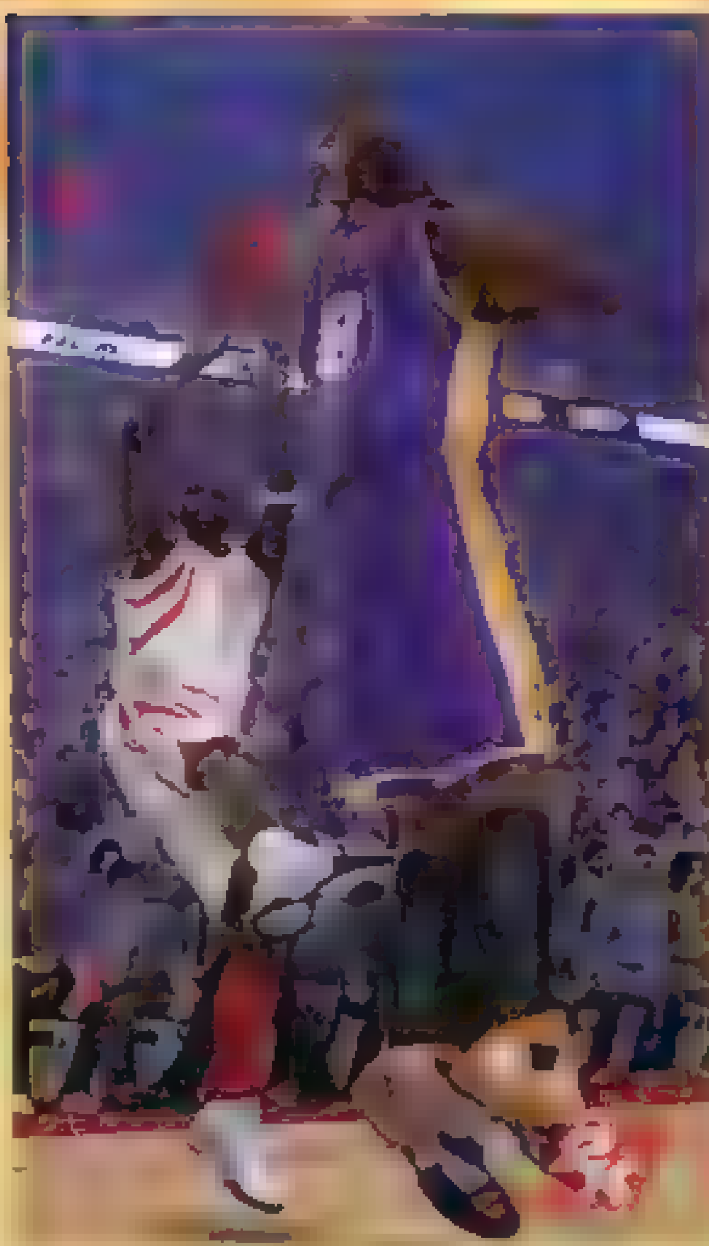


小白龙的惊奇档案 《NBA 2K7》

X360 | 类型 SPG | 厂商 2K Games | 发售日 2006年9月25日

2006年最火热的体育游戏是什么？答案自然是足球，因为今年是世界杯年。可是，那和我们中国没什么关系。所以最火的又和咱们中国人有关的体育游戏就花落篮球游戏手中，因为那里有咱们的姚明嘛，这个赛季中国巨人的表现绝对称得上是联盟第一中锋，虽然这么说有些对不住咱们本篇游戏的代言人沙克 奥尼尔。而本年度最佳的篮球游戏又非《NBA 2K7》莫属。什么，你说《街头篮球3》？那是的确是一款好游戏，不过它属于“动作”游戏，不在我们的讨论范围之内。《NBA LIVE07》？从今年的拙劣表现来看，它已经被EA的漫不经心给毁了，各大媒体均义无反顾地给它的考卷画上了不及格的分数。

出色的操作手感，真实的物理引擎，可以说2K Sports追求真实的篮球游戏的理念算是走对了路，从伟大的足球游戏“《WE》系列”就可以看出，体育运动要的就是这种感觉。纯粹的追求爽快感只会让体育游戏的耐玩性大减。为此2K Sports在本作中再次调整了进攻的节奏，降低运球速度之后玩家能把更多的心思花在怎么运用战术破解对方的防守，而不是把大好的青春浪费在无限的快攻之上。明星球员的专有投篮动作继续增加，几乎你所熟悉的每一名球员在作投篮动作时都会依照真实中他们在联盟的方式那样去做。“圣·科比”运球过了一个对方球员，在面对第二个防守队员的封盖时一个后转身跳投，伴随着划过美妙抛物线的篮球刷过篮网的声音，“嗯，这就是我想要的篮球”，你会发出这样的感慨。当然，当你使用肖恩·马里昂按下X键投篮后，标准的三八式投篮也会毫不留情地呈现在你的眼前。





■对汗水的处理足以见证次世代机能的强悍实力。



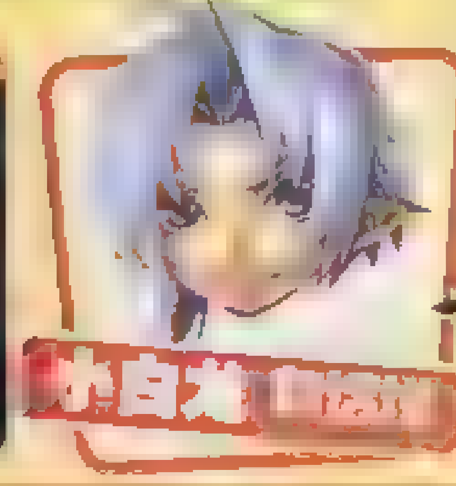
▲本赛季火箭队表现最出色的两员大将同时站在篮下防守。



有人说本作比之次世代的第一款“《2K》系列”《NBA 2K6》来说在画面上的进化不大，的确，粗略地一看确实是这样。本作人物的建模依然不是很理想，当你一边控制着穿着火箭队1号球衣的那个家伙（是的，如果脱了球衣你绝对看不出这个人是T-Mac）飞身扣篮，一边抱怨那制作人员为什么不在这方面多花些心思。但是，当回放时看到腾空的麦迪的球衣随着身体飘动，看到麦迪抡起篮球狠狠砸入篮框的那一刹从身上飞溅出来的汗水，就知道其实制作人员一直在努力追求细节。只是拜托你们《2K8》时能把我们的姚明做得再像一些吗。——#

没有任何一款游戏是完美的，本作依然存在着这样那样的不足。比如Triple Threat Move虚晃后的突破，球员依然会像挂了6档的跑车一样飞出去；内线进攻过于强大；运球时篮球依然是粘在手上，没有做到人球分离；球员跳起后没脖子的尴尬；球衣演算失误，让球员经常没有衣服或裤子穿等等。不过，毫无疑问/2K Sports做的《NBA 2K7》/是2006年度/最好玩的。

TIPS 《NBA 2K7》综合后遗症：在使用了火箭队夺取赛季总冠军后，第二天上LIVE与人对战《WEX》一边按着RT一边纳闷：今天的球员都没吃饭吗，怎么跑的这么慢？

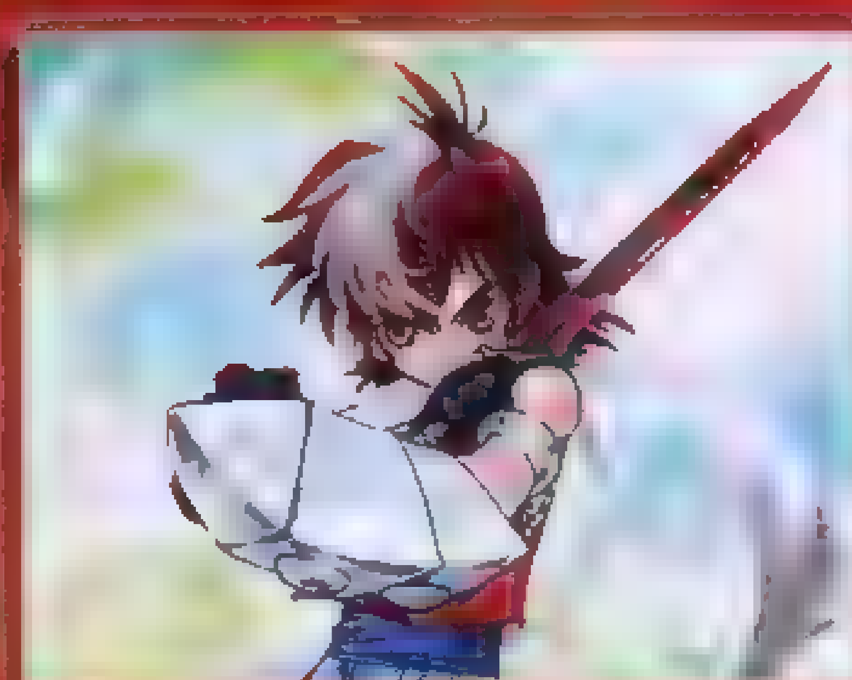


篮球，就是这么打滴！

邪魔天使的惊奇档案 《风雨传说》

NDS | 类型 RPG | 厂商 NBGI | 发售日 2006年10月26日

[illegible]









[illegible]

TIPS 在通关这个游戏后我对我朋友说：“如果我再玩这个游戏我就把我的手剁下来。”然后他大笑，说这不可能。但忽然他才意识到一个问题，于是试探性地问我：这游戏的研究……不会是我写吧？啊啊，答对了，兄弟，写吧！



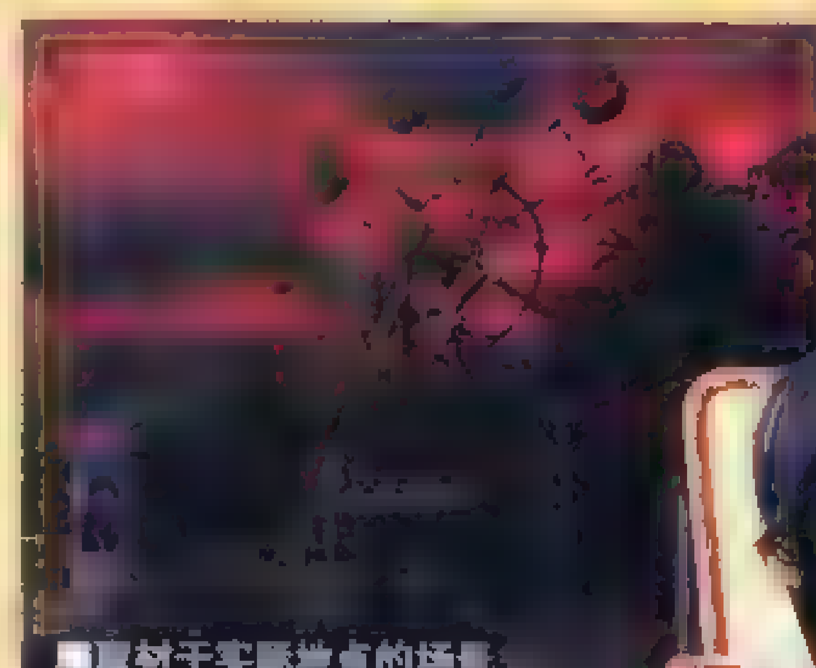
如果我再玩这个游戏我就把我的手剁下来。

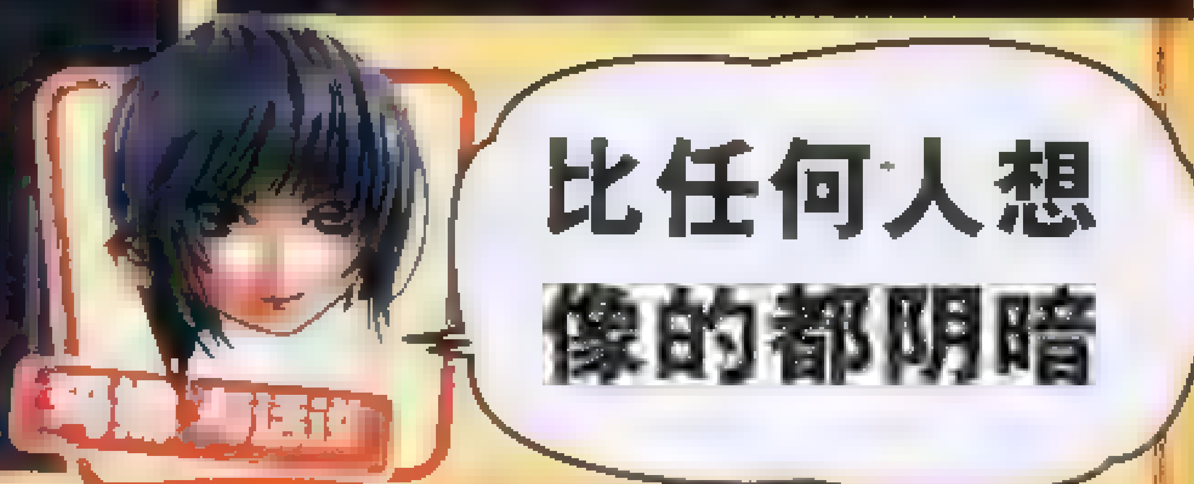
玛娜的惊奇档案

《尸人2》






取材于实际地点的场景，配合血红的天空格外诡异。



PS2	类型	AVG
	厂商	SCEJ
发售日	2006年3月9日	

惊喜1

至少你能打通它了

《尸人2》是一款让人颇为惊喜的游戏

如果你听说过前作困扰了诸多游戏杂志编辑和游戏人，让其大声呐喊"太难了，打不通了"的变态难度，或者你听说过即便用了金手指大多数人也仍然玩不通它的事实，就会明白这个续作的难度大幅降低是件多么体贴的事 至少我们终于知道这个游戏到底在讲什么故事了，要知道，对于一个有中文版的游戏来说，能看得明白却因为难度而玩不下去是一件多么痛苦的事。


▲本作新出现的暗人，别看现在挺精神，遇到强光它们就全部都萎了。

惊喜2

和你见过的不一样

《尸人2》的故事格局和《电视少女》(注1)不一样，和《壁橱里出现的黑眼圈裸男》(注2)不一样，和几乎所有日本恐怖片或恐怖游戏都不一样，你不能指望它像《制服少女Run Run Run》(注3)和《照相机》(注4)一样，让可爱少女满场景乱跑，时不时还走点光换换装；你也不能指望它像《安静的小山丘》(注5)和《腹语师》(注6)那样拿着武器一路血拼到底，因为这个游戏中有啥都看不清的半瞎、有一被碰到就GAME OVER的小孩、有手无缚鸡之力的少女高中生，我知道你不想使用他们在一片诡异的气氛中血战一场之后突围而出，你宁愿现在回去杀上一局《战国BASARA》，这是很明智的做法，因为接下来你很可能看到颠覆自己人生的阴暗故事。

惊喜3

比你想像的更干脆利落

我就简单直接地告诉大家，在这个游戏中，曾经与你并肩作战的战友转眼就会变成恐怖的向你攻击的尸人；曾经在你胸口嘤嘤哭泣的可爱小少女一转身就要变成整个游戏的幕后黑手；看起来无害的可怜少女高中生其实动不动就会举起枪来向你狂射一通，它的剧情永远比你想像的更加残酷赤裸，就好像故事里所有角色都跟编剧有过深仇大恨，导致编剧绞尽脑汁想出各种点子来把他们往死里整。在这个游戏中，你发现任何人的生死都十分干脆利落，干脆利落到前一分钟你还控制着他满地图跑着逃避尸人，后一分钟他就领着一堆尸人向你示威。

结局永远比你想像的更黑暗，但是发展永远比你想像的更加爽快利数。

TIPS 在《尸人》的电影版《Forbidden Siren》里，将看到官方对尸人的解释为神经分裂症患者，于是尸人就变成了无辜却白白被我等砍死的村民，看完之后让人深深地怀疑起自己在游戏中的拼死拼活到底有没有意义……

注1：《午夜凶铃》，词源于桂正和描述录像带里突然爬出来一个少女的漫画《电影少女》。
注2：《咒怨》，标志性的黑眼圈小男孩。
注3：《钟楼》，主角永远是制服少女，我们永远只能逃。
注4：《零》，这还用解释么？
注5：《寂静岭》，源于某另类翻译。
注6：《九怨》，该游戏中所有人说话都不动嘴，声音直接从肚子里冒出来。

十六夜的惊奇档案

《机动战士高达 锁定目标》

PS3	类型	STG
	厂商	NBGI
发售日	2006年11月11日	

一年战争在继续

[illegible]

遐想、幻想

[illegible]




◀▲客观地讲，本作对机体的再现绝对是史上最强的——但很遗憾，动作游戏的重点却并不在这里。

[illegible]

让世界充满了爱

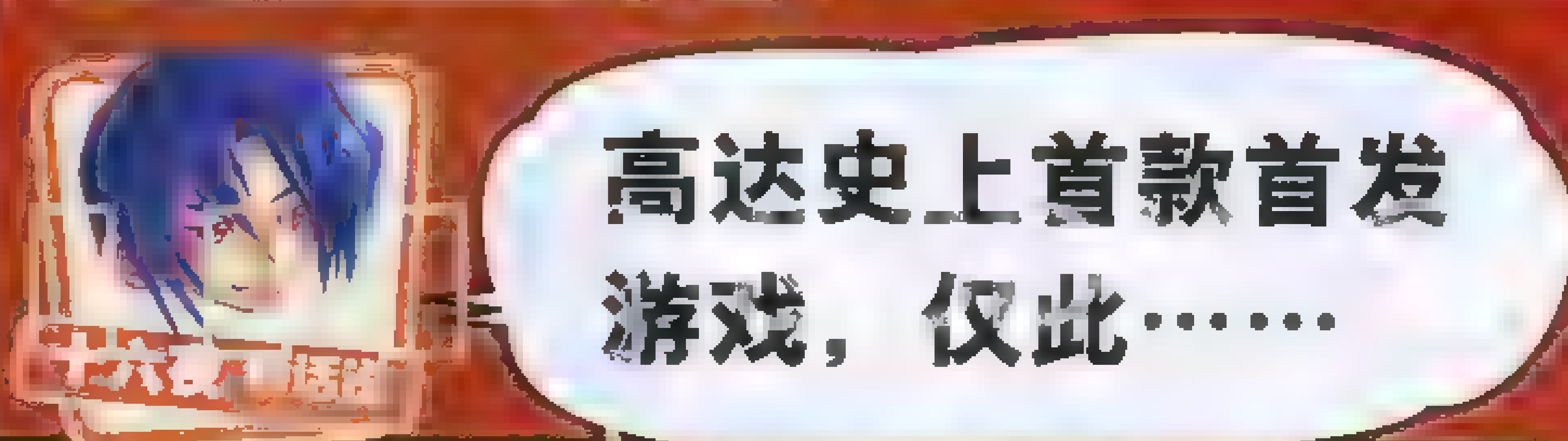
[illegible]

TIPS 《机动战士高达 锁定目标》是当时首发游戏中第3个被打通的，与此同时，"因为有爱"这句话逐渐开始在16和他快乐的伙伴中流行了起来……


◀扎古屹立在大地上，这一场景FANS们都曾幻想过，拜次世代所赐，我们的梦想实现了……

▶旧扎古对吉姆，而且还是3台——惨死，毫无悬念。





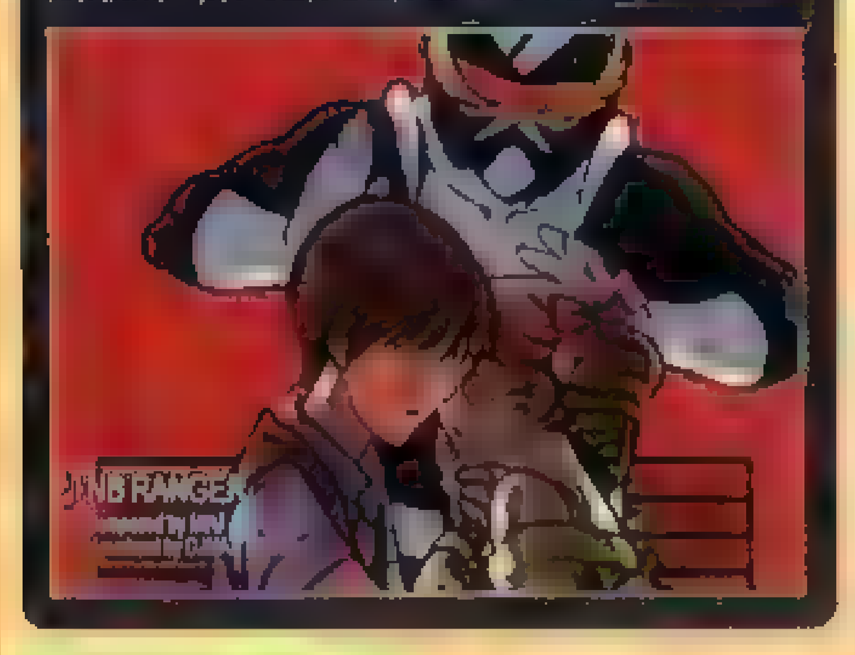
D·S的惊奇档案 《DJ MAX PORTABLE》

PSP 类型 MUG
厂商 Pentavision
发售日 2006年1月14日

Easy style ——4Button

说实在的，以前的我对韩国游戏一向不感兴趣，无论是人设唯美的《西风狂诗曲》还是国内的泡菜网游大潮，都不会让我的眼球多停留住哪怕半秒，语言完全不通固然是一个重要因素，文化品味上的差异恐怕也是原因之一……然而，当去年初某一天无意中碰到《DJ MAX》时，我之前的各种偏见完全烟消云散了。在接触到本作之前，我并没有认真玩过任何一款下落型音乐游戏，但是自从《DJ MAX》的光盘放入我的PSP中后，这一年里就几乎再没有退出我的盘仓：飞机里、火车上、电梯旁、餐厅内、睡觉前……动听到极点的音乐配合上掌机随玩随放的特性，这一年里《DJ MAX》几乎每天都不曾淡出过我的耳际，称其为我的"2006年度游戏"实不为过。

TIPS 游戏中与音乐相配的MV也堪称一绝！在此向大家强烈推荐超级爆笑的《NB Ranger》——毫无疑问！这绝对是韩国版的"情人去死去死团"团歌——



Normal style ——6Button

虽然看似一款普通的下落式音乐游戏，但《DJ MAX》对于按键时机的要求却灵敏无比，从MAX10%到MAX100%，共有10种级别的准确度评价，而与之对应的，当演奏完每一曲后，根据你的准确度百分比及Combo数，系统会自动为你评级并送出奖励DISC，这种奖励DISC共有数十种，外形、名称及达成条件也大相径庭（如《DJ MAX》网络版国服这边就推出了一种准确度达到88.88%才可获得的"中国龙碟"），收集各类DISC便是游戏的乐趣之一。此外，根据游戏中获得的MAX点数奖励（相当于其他游戏中的金钱），我们可以在商店中买到各类皮肤面板及光标图案，经过不同组合后，将彻底DIY出一个仅属于你自己的DJ世界！



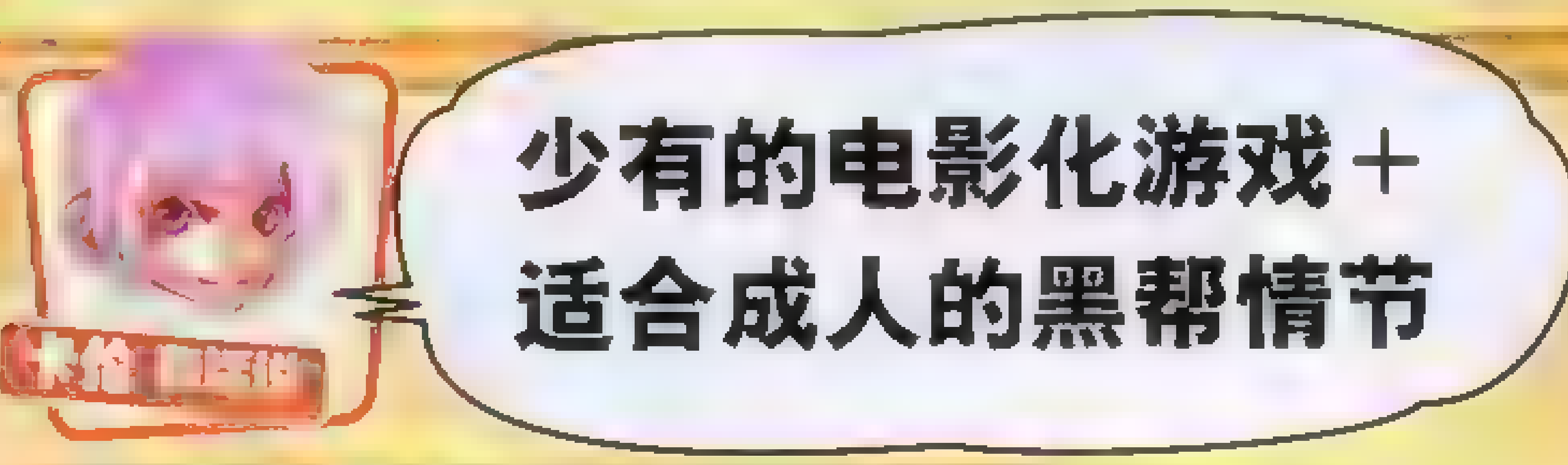




Hard style ——8Button

《Never say》、《ON》、《Oblivion》、《MASAI》……在这些精美的音乐背后，巧妙的谱面当然是必不可少的。不过，限于PSP的键位及握感所限，D·S在此建议大家还是不要去碰6键/8键的8星以上难度曲目为妙，由于作为主控的拇指只有两个，故此在高难度曲目那宛若流星雨来袭的场面中玩家几乎不可能享受到PC版上那双手噼里啪啦地敲击键盘的爽快感，取而代之的则是无视节奏地连续疯狂按键，动作达人胜负师便在这种方式下按坏了PSP的方向键，就此退隐江湖……故此，若您想真切体验到游戏所带来的轻松氛围的话，那么还是停留在普通难度层面吧。

卡伦的惊奇档案 《如龙2》



PS2 类型 A·AVG
厂商 SEGA
发售日 2006年12月7日



虽然我一直对前年推出的《如龙》颇感兴趣，但却直到不久前才抽出时间来将其通关。在此之前最让我感兴趣的就是游戏的黑帮题材以及由驰星周担纲的剧本，但在通关之后嘛……怎么说呢，《如龙》的故事相比其他游戏确实要更有电影感觉，但也只能算是及格而已。不过，这并没有打乱我的计划，因为我之所以在此刻选择通关《如龙》完全是为了下面的一步，于是就在第二天，我将《如龙2》的盘放入了PS2中。

远胜前作的剧情

相比前作，《如龙2》在剧情复杂程度上高出了不止一个级别。关东关西的战争、惟一之龙的争夺战、另一组织长达二十年的复仇计划，以及那令人意想不到的幕后黑手，这一系列矛盾冲突令剧情高潮迭起，也让玩家不到最后一刻都预料不出最后的结局。

前作中，焦点大多集中在了桐生一马一人身上，对其他角色的着墨不多，很难让他们给人留下比较深的印象，即使是最终BOSS锦山彰也不例外。但在本作中这一情况得到了极大的改善，无论是充满霸气的关西之龙乡田龙司，勇中带柔的女警官狭山薰，带点神经质的真岛吾郎，还是那两位出场不多却颇具魅力的反面BOSS都堪称亮点所在。而且这次更令人叫绝的是过场剧情的镜头处理和表现手法，极之有电影感觉，例如关西之龙初次登场的那段情节和中后盘桐生一马遇刺的表演堪称绝赞，而那虽然略显老套但也有些出人意料的结局也让玩家感到非常受用。

当然，《如龙2》的剧情绝对称不上完美无缺，例如数段和主线无关的剧情都让人觉得无聊冗长，而在矛盾冲突上也有值得商榷和改进的余地。但公平的说，在游戏剧情水准普遍偏低的现在，本作已经足以让我们感到惊喜了。





出人意料的全新要素

在《如龙》发售前，许多人都将其与《莎木》相提并论。虽然事实证明两者截然不同，但《如龙》中丰富的可玩要素却是有目共睹。

这里不说那些为数繁多的支线任务，也不说那随地乱扔等着你去捡的一百把钥匙，这些东西我们在上代就已体验过，可SEGA这次加入的另两个王牌要素却实在是不让人为之拜服。好吧，桐生一马怎么说也是黑道人物，开个情色夜店也算顺理成章，我们暂且放下不谈，但你能想象这位东城会的第四代首领，被称为堂岛之龙的硬汉面对富婆一脸谄媚地当午夜牛郎吗……

想挣钱你可以去街上打小流氓，可以帮助善良市民获得谢礼，可以去地下擂台靠真本事搏杀，至不济也可以去赌场试试运气。但一代硬汉沦落到当牛郎（男公关）的地步就足以令人吐血了。不过，女性玩家貌似对这一新要素大喜过望，像玛娜就曾得意洋洋地宣称"当完男公关之后我再去夜店，就会有股油然而生的自豪感。'哼哼，俺可是神室町No.1的男公关，银座No.1的妈妈桑也要为俺一掷千金'。"

写这个可不意味着本人为此惊喜，只是代表意外而已。身为男性玩家，我强烈支持的是SEGA在续作中加强情色夜店要素，如果桐生一马和其手下诸多美女的关系能更进一步那就更完美了呀……

TIPS SEGA不愧是深知男性玩家的心理，这两作在夜店中登场的美艳女郎中，有几位邀请了曾带给我们无限欢乐的男性向影片著名女星担当配音，甚至连姓名和资料都来源于那几位女星，这不得不让我们对SEGA致以深深的敬意。如果制作人能在续作中再加大这方面力度的话，不妨考虑一下推出《如龙沙滩排球》如何？



雨滴的惊奇档案 《遥远的时空中 舞一夜》

PS2	类型	AVG
	厂商	Koei
发售日	2006年9月21日	

我们从很早以前就知道，在襟川女王的带领下，光荣的游戏从来都是“赔死人不偿命”的作品。只要它的一个游戏卖得不错，那么在光荣筹划下，这款游戏的周边、广播剧、音乐CD、外传游戏便会像雨后春笋一样不停地冒出来。所以当光荣发现它的“《遥远的时空中》系列”卖得很不错时，所有的FANS都有了觉悟……当《舞一夜》公布时，本人实在带了十二万的鄙夷。心想这光荣也实在把冷饭炒过头了吧？所有能做的该做的它早已经在前面的外传中实践了个遍，实在是没新意没心意啊！但真正拿到游戏之后，当初的怨恨和抱怨全都一扫而空。

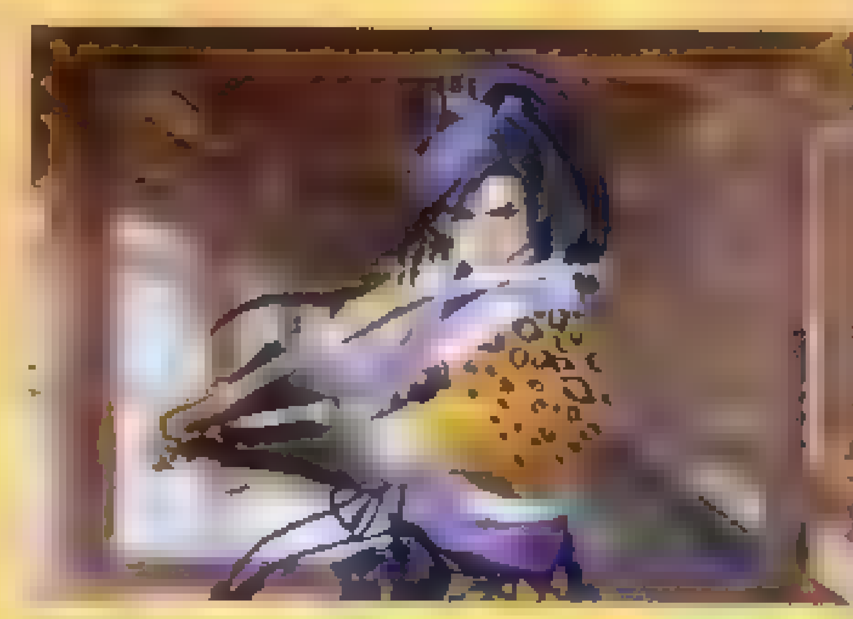
TIPS 游戏拿到手，我首先攻克的自然是新增人物多季史这个调皮啦！但因为太执着的关系，连续通关10几次，多同学都逃不开死亡的命运，我只能沉浸在“可远观而无法亵玩”的“爱莲说”状态独自迎风落泪，直到某一天在和同好聊天的时候，她一句话终于惊醒了我梦中人——不是说过他还得安倍泰明搞好关系吗？（游戏中必须要求与安倍泰明的好感度达到一定程度后才会触发多季史最后的情节）原来，原来不是我不够用心……我得不到他的原因正好是我太过用心……真是让人不得不华丽地OTL

新的系统

《舞一夜》的战斗系统采用的是倍受好评的《遥远的时空中3》战斗系统，但在细节上又经过了些许改良。因为其本身的“外传”性质，光荣便缩短了游戏中战斗所需要的时间，创造了一个“镜子”战斗空间。“镜子”的战斗方式有点类似《最终幻想X》的晶球盘系统，只要打倒了镜盘结点上的敌人，玩家即可获得相应的能力。因为结点的数量是固定的，所以战斗的次数也是恒定的，于是玩家达成完美结局通关所需要经历的战斗比以前的游戏会减少很多，这与以前的迷宫式遇敌相比要方便许多。

一脉传承的优秀剧情

《舞一夜》的故事源自光荣今年放映的剧场版动画《遥远的时空中 舞一夜》，故事的主线基本与剧场版相同，但游戏除了着重描写了新角色多季史以外，对故事中的其他八名帅哥也进行了比剧场版更加细致的刻画。游戏吸取了《遥远的时空中3》的故事构成，对每名角色都进行了更加细致的诠释。在《舞一夜》的故事中，我们看到的不是原来脸谱化的角色，经过几年的锤炼，光荣的剧本家们终于摸透了女性玩家们的心思，复杂的故事将《舞一夜》表现得更加凄美。






■为了这张CG，我不知道了多少遍游戏……



更加细腻的画面

《遥远的时空中》的画面一向华丽而优美，这一次的《舞一夜》依然如此。光荣专门为角色重新设计了更加华丽的衣服和重新绘制过更加精美的CG，对于必须靠“美形”吸引玩家的女性向游戏来说，《舞一夜》可谓华美致极。惟一的遗憾是光荣在片头和结尾部分实在太不厚道了，几张静态切换的图片就把玩家们敷衍了。



这是一款诚意十足的“外传之外传”！

胜负师的惊奇档案 《超级猴球 香蕉闪电战》

Wii	类型	ACT
	厂商	SEGA
发售日	2006年11月14日	

第一次的意外

说起来，早在几年前，我就一直把“帮会老大长相的世嘉制作人名越稔洋在媒体上教导人们应该如何制作游戏，最后却成为‘猴球之父’”当成笑话，而年近而立的我也真没把六年九作的“《猴球》系列”当回事儿。原因很简单，无论从猴子的可爱造型还是积木式场景的明快用色，都等于把“低龄”二字刻在了脑门儿上，如果不是因为这是Wii的游戏，我想自己根本不会去尝试。

记得Wii到达编辑部的第一天，看见几个同事都在那里体验《猴球》，有一关玩了几次都以FALL OUT告终。我在一边那个着急啊，于是一把抢过遥控器手柄，虽说玩起来颤颤悠悠，没想到一遍就过了，让人意外的是周围群众竟鼓起掌来，不免让我的虚荣心极度膨胀，从此便走上了天天《猴球》的不归路……





三大意外让我患上“猴球肘”

难度的意外

早些时候看过Wii版《猴球》的宣传片，里面有一班天真活泼十来岁的小男生小女生蹦蹦跳跳轻松愉快地玩着《猴球》，但稍微尝试一下这款游戏的玩家一定会觉得世嘉有误导消费者之嫌，因为以游戏的难度来说，宣传片中的景象太不现实了，惟一合理的解释是没插电源。我甚至怀疑一般的小孩子有没有耐心把这么难的游戏通关，可能失败十几次就会把注意力转移到50个迷你游戏上去了（就算是迷你游戏里也有很难玩的）。Wii版《猴球》的操作完全没有因为Wii的异质体感设计而在精度上有丝毫的妥协，灵敏度也高得有些意外，有着《索尼克》、《疯狂出租车》异曲同工的关卡设计同样体现出世嘉硬派的一面，这低龄的假象算是把我骗苦了。

TIPS 最近有一些玩Wii出现运动损伤的报道，说有玩家游戏不当患上了与“网球肘”类似的“Wii肘”，而我这种可能得叫“猴球肘”了，没想到自己竟成了运动损伤的受害者，意外啊真是意外。

运动伤害的意外

当然，我说的难度并不是所谓“极限”、“最速”的挑战难度，那是两码事儿，完全是我的“自作孽”。平台动作游戏的核心在于关卡，关卡设计上的精妙也是Wii版《猴球》最吸引我的地方，利用地形结构和逼真的物理引擎可以延伸出很多有趣和爽快的玩法。我一直认为世嘉在设计关卡时就已经考虑到了这一因素，所以游戏中设有REPLAY功能。虽说最速打法的开发给玩家带来了更多的乐趣，但这种乐趣需要以千百次的尝试为代价，在一关上耗费几个小时的情况十分平常。这就出现了新的问题，那就是用Wii的操作方式长时间进行游戏，就需要手臂经常处于紧张状态，以限制手的自然抖动，时间一长，肩肘部会酸疼难当。各位玩家可要引以为戒啊！







▲我始终认为在透明的球体里放一只猴子是十分古怪的创意。

星夜的惊奇档案 《赤钢铁》



听说还有续作，那么我们现在看到的应该只是Ver. 0.5。

Wii		
类型	FPS	
厂商	Ubisoft	
发售日	2006年11月19日	

喜 [illegible]

惊 [illegible]

[illegible]

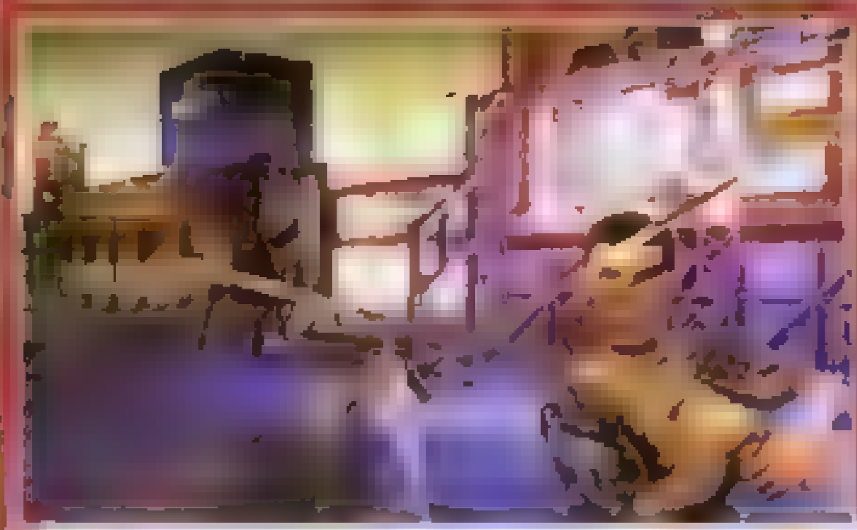
怒 [illegible]

[illegible]





■射击部分与剑斗部分是完全分离的。



▲剑斗，本作最大的噱头，却也是最大的败笔！

TIPS 这个部分的写作要求是让参与的编辑都写点游戏时的小趣闻，很不幸的是在我短短的《赤钢铁》游戏时间里除了惊诧和失望实在没有什么趣闻，写这段文字不是要评价这款游戏的好坏，它只是反映了我个人的失望情绪，它的出现让期待着FPS新玩法的我宁愿本分地握起传统的手柄或键盘鼠标。

ACE飞行员的惊奇档案 《Wii Sports》

Wii		
类型	SPG	
厂商	Nintendo	
发售日	2006年11月19日	

怎样才能让人产生出乎意料的感觉呢？我想一般那些对你来说不太关心的或者了解甚少的事物最容易让人产生出乎意料的感觉。

实话实说，在没有玩到《Wii Sports》之前，我对这款游戏的好感度是零。Wii的游戏有一个最大的特质，就是如果你不亲自去尝试一下的话，你很难通过以往的游戏经验来判断Wii的游戏是否符合你的胃口。《Wii Sports》作为Wii主机的首发游戏，其简单得不能再简单的画面完全是一种逆潮流的做法，那它又凭什么给我出乎意料的感觉？

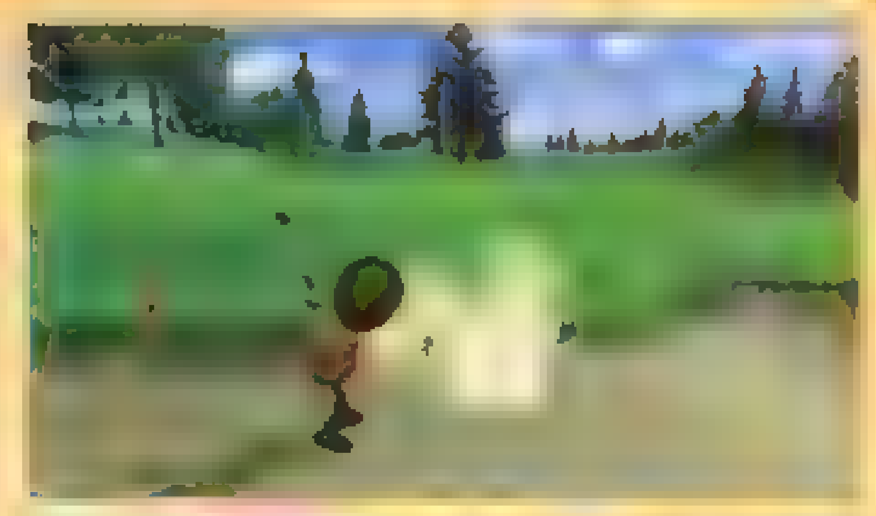
就是通过《Wii Sports》，我看到Wii主机强大的杀伤力，这一点远远超出了我的想象力。当Wii刚到编辑部的时候几乎无人问津，与PS3到来时那种"大驾光临"比起来场面就是冷冷清清。可能大家对新鲜事物内心中都缺乏着一定的认同心理，所以没有急于靠近Wii。不过当有人双手拿起双节棍手柄后，围观的人立刻多了起来。可以清楚的看到，围观的人群中绝大部分是编辑部内的掌机拥护者，其中女性占了70%。此后的场面就是越来越"过分"，尖叫声，呼喊声此起彼伏，大家仿佛一下子回到了幼儿园时代。为了能够多玩一下《Wii Sports》甚至有人，比如平时比较秀气的雨滴MM也变得蛮横起来，根本不顾事先安排好的游戏顺序，勇敢的捍卫起了手中的双节棍手柄，不肯交给他人。而原本对这个游戏漠视的我也仿佛感觉到了"游戏性"的倾刻降临，一向对声光、画面非常挑剔的我此刻完全将这些都抛到了脑后。



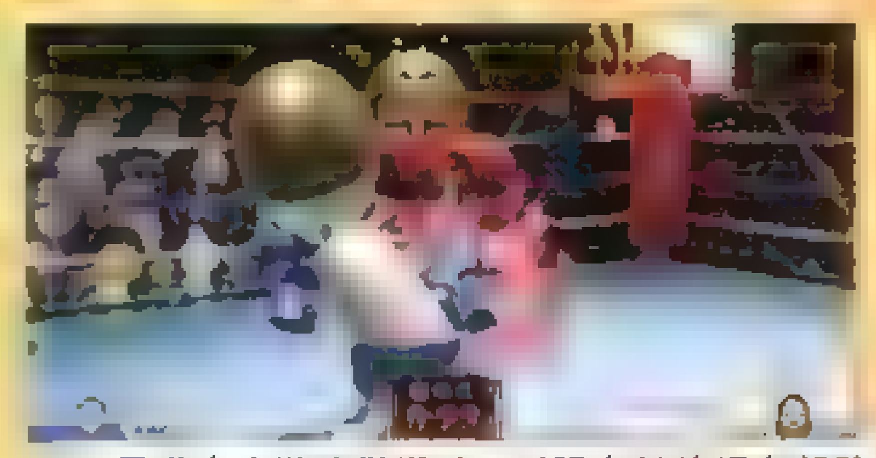
这时我变得非常的宽容，我想得更多的是如何能在《Wii Sports》中打出本垒打，如何打出打出漂亮的小鸟球，如何控制好抛出保龄球的轨迹，我是否也考虑买一台Wii…这不就是我第一次玩TVGAME的感觉吗？

新鲜感，《Wii Sports》绝对能给任何人带来新鲜感，无论你是玩龄超过20年的老玩家，还是根本就不接触游戏的人。别看一款小小的《Wii Sports》，它成功的涵盖了几乎Wii手柄的全部操作特性，里面的5款小游戏各有侧重，完美的展现了Wii主机的魅力，难怪《Wii Sports》成为了随主机附送的游戏。由于上手极其简单，游戏规则统统简化，所以人们能最直接的体会运动的乐趣。这种效果是许多耗资千万的AAA大作都无法做到的，《Wii Sports》用四两拨千金的神奇力量征服了我。

如果想体会这种出乎意料的感觉，那就和你的家人朋友一起来玩《Wii Sports》吧，它会告诉你游戏还可以这样玩。







▲用拳击小游戏做运动，对强身健体很有帮助。

TIPS 原先以为自己会以很绅士的举动来玩《Wii Sports》，没想到随着游戏的进行情绪渐渐激动起来，居然真的出现将双节棍手柄差点甩出去的恶性情景，所以说玩《Wii Sports》确实要注意点安全。



重温第一次玩TVGAME的感觉！

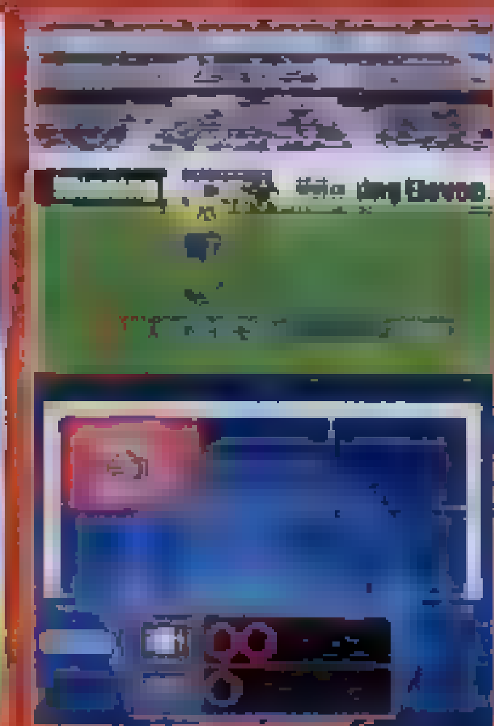
多边形的惊奇档案 《WEDS》

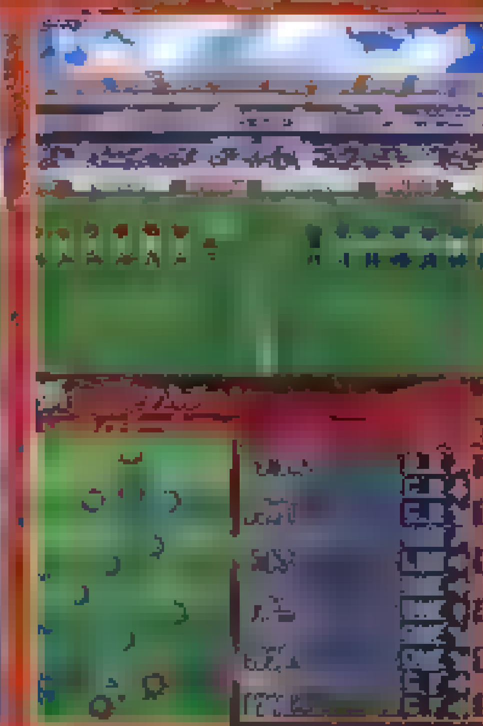
NDS	类型	SPG
	厂商	Konami
发售日	2006年11月22日	

比糟糕还要糟糕

比缺点还要缺点



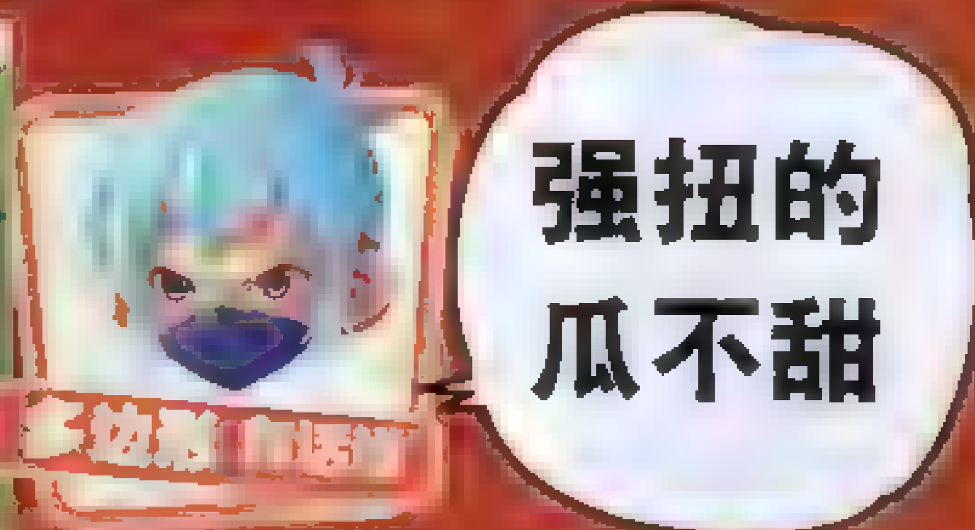




比失望还要失望

TIPS 某日与Liky联机对战，上半场1：0领先后我这边机器定格在庆祝画面，他那边却比赛照常，等中场休息的时候我这边恢复正常，但是我的画面显示1：0，他那边显示1：2，而他之前并未入球，等全场比赛结束后两台机器都显示胜利，真是活见鬼——十



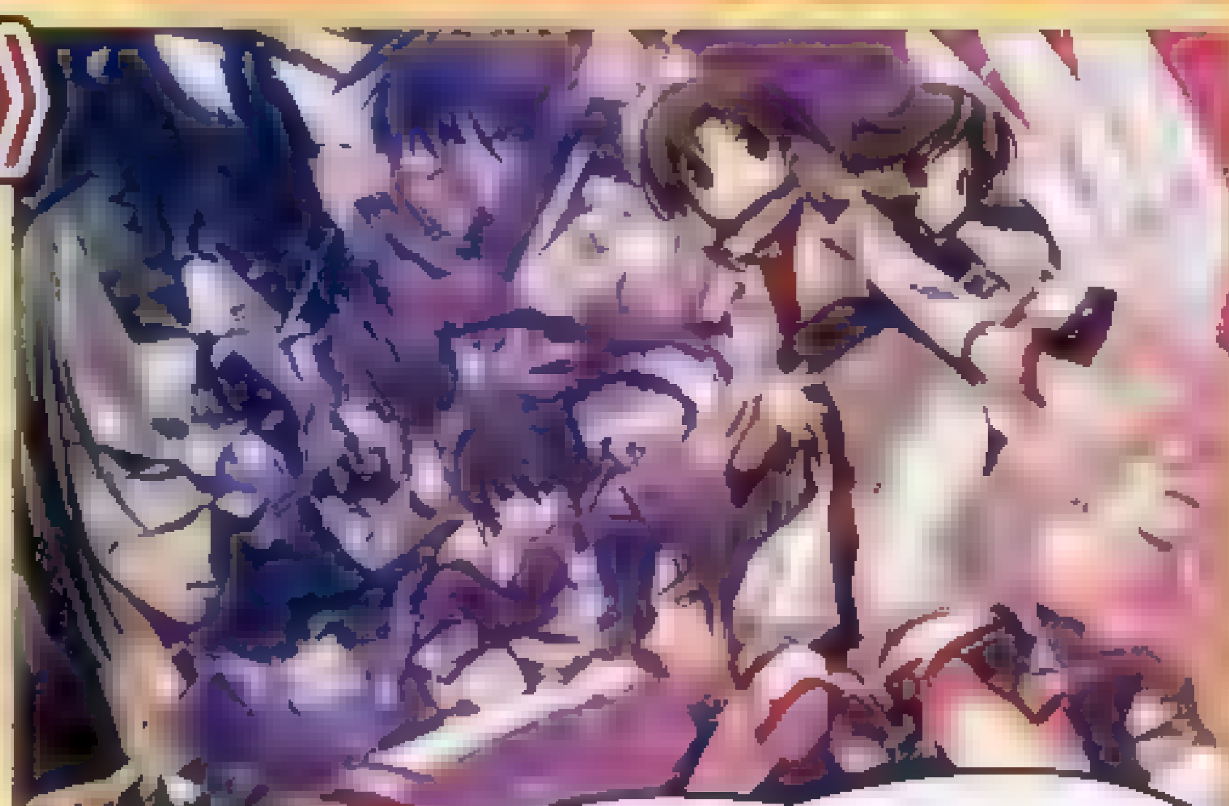


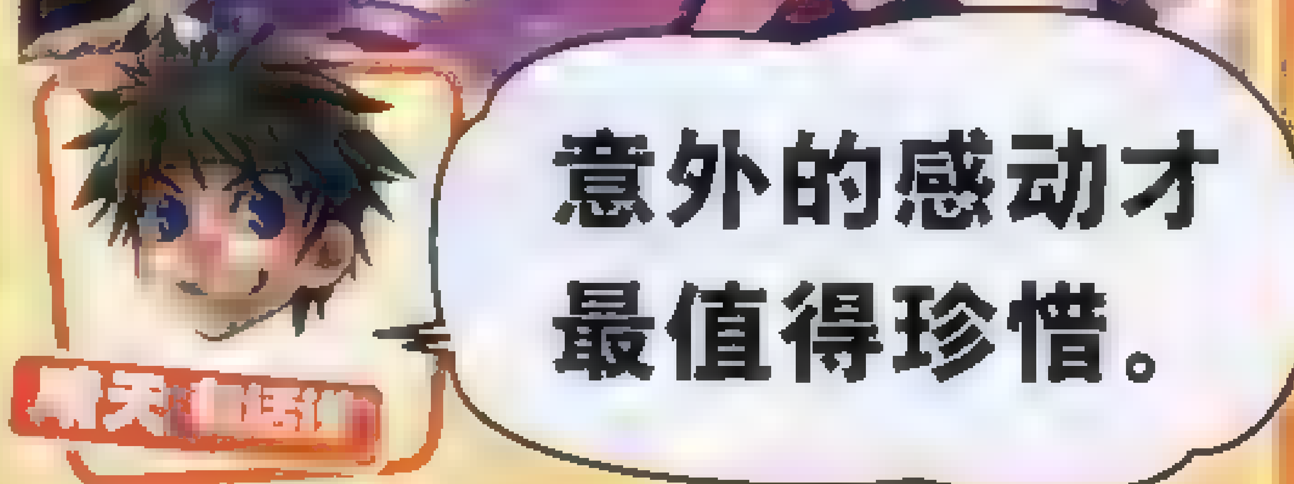
晴天的惊奇档案 《传颂之物 逝者的摇篮曲》

PS2	类型	S-RPG
	厂商	AQUAPLUS
发售日	2006年10月26日	

说到2006年让晴天最感到意外的游戏还着实让自己思考了很久，作为一个RPG迷，今年众多重量级作品(《最终幻想XII》想必是首当其冲吧)推出续作的确吸引了大多数玩家的眼球，当晴天看着记忆卡里这些经典大作上百个小时的记录时，才明白自己也曾经和大多数玩家一样亲身体验过这些作品所带来的震撼与感动。当自己正在为应该将哪款游戏列到意外榜中的时，MP3中传来的《星想夜曲》立即将自己思绪定位在了《传颂之物 逝者的摇篮曲》上，而且在接下攻略之前晴天也只是听十六夜简单地介绍了这款经过PC版到动画，再由动画到PS2版的"曲折历程"，再加上多年来无形中所形成的思维定势"动漫改编的游戏多半都是纯FANS向，真正能够吸引人的地方屈指可数"，所以晴天从开始接触本作到被本作深深吸引的整个过程都变得十分具有戏剧色彩。

作为一款"新瓶装老酒"的作品，本作的画面其实并没有什么过多的强化，甚至连战斗也回归到了最正统的SLG，即使从未接触过此类型游戏的玩家都能轻松上手，在这之后的《圣女贞德》也算是延续了这股"复古风潮"，并不复杂的系统，简单的战术布局却更容易让人沉醉其中无法自拔。





游戏一开始虽然会给玩家一种玩"文字游戏"的错觉，但不可否认真正让玩家记住并喜爱上这款作品的的确是其感人至深的剧情，一段生死离别的千年爱情，一场自己与自己的宿命对决虽然咋看之下显得有点老套，但是让人眼前一亮的人物设计和将游戏的气氛烘托到极至的音乐却拥有"化平凡为神奇"的特殊魔力，让你不知不觉就融入到了游戏的世界中去慢慢体会那些记忆深处的往事。

各位玩家有条件也不妨找到今年于日本播出的同名动画来仔细品味其与游戏之间的联系，虽然游戏中将动画的某些部分进行了更细致地描述，但是通过动画了解众多人物之间错综复杂的关系则是最好不过了。甚至你还会像晴天一样，被动画以及游戏中那几首经典的歌曲所深深吸引，勇于挑战未来的《梦想歌》、娓娓道来的《星想夜曲》、悱恻缠绵的《你的存在》晴天不时的部分拿出来仔细聆听，虽然游戏已经达到了完美，但是其留给自己的却是一种难以割舍的情感，今年能够体会到这样一款游戏真是无比的幸福。



▲藤香总是被卡露拉无所谓的态度搞得无所适从，每次看到这样的表情都会忍不住发笑。







▲乌露托莉虽身为神族，但最向往的却是人类的平凡生活和孕育新生命带来的喜悦。

TIPS 记忆棒格式化事件：某日帮小白龙往PSP拷贝软件时，因为其中的某些文件无法删除所以最后只好采用格式化记忆棒的方法，等新的软件已经能够正常运行后，小白龙却突然惊慌失措地告诉我SAVEDATA的文件夹忘记备份……就这样其接近100多小时的《怪物猎人P》记录不复存在，但是凭着对游戏的热爱，他再次以新猎人的姿态加入了我们的队伍，而且从HR1升到HR5只用了短短3天，再次让大家Orz了

泰坦的惊奇档案

《成人常识力训练DS》

NDS	类型 ETC
	厂商 Nintendo
发售日	2006年10月26日



一、"你有这个需要，我可以满足你的需要，我们何乐而不为呢？"

2006年这一年里，PSP上面我只买了一张游戏——《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》。为什么买这个游戏？因为不需要学习系统和规则，随时可以玩，随时可以结束。《成人常识力训练DS》为什么在日本卖得好，原因有二：简单、寓教于乐。

地球上的资源有限，人口越来越多，要求越来越高，生存就越来越难。出生的时候一无所知，这是亘古不变的，可现在一个20岁的人要比从前任何时代的20岁的人掌握更多的知识和技能，才能正常生存。对日本和中国这种拼命进步的国家来说，工作压力飞涨，人们的空闲时间越来越少，玩游戏的时间更少，于是乎，大多数日本人开始买快餐游戏，要是顺便还能补充一点知识，那就简直太完美了。

换言之：买得起游戏的人，没时间玩游戏。就我来说，以我的薪水，每个月负担几张正版根本不在话下，我何尝不知道《圣女贞德》比麻将更有游戏的味道，讲解生活常识的游戏自然也无法跟《恶魔城》相提并论，可是我没有足够的时间和精力去享用那些真正美好的游戏。上下班的时候、如厕的时候、等待电梯或者快餐的时候……这些零散的时间构成了我的主要游戏时间。

《XX大学 XX教授兼修 更强的大人XX锻炼》这种游戏成百万份地热卖，是不是日本人的脑子真的都有病？亟需"锻炼"？我觉得是他们对自己的要求高。日本人渴望领先，渴求与西方同化。他们说"ピーナッツ"，而不说"らっかせい（落花生）"；他们说"ヒーロー"，而不说"えいゆう（英雄）"。从日本歌舞伎厅很多项目经营的合法化，就可以看出来日本人的压力之大。他们快速地利用身体的快乐来宣泄压力，也快速地利用手边的电子游戏来补充知识、训练头脑。他们为成功付出代价，他们在极度疲劳中短暂、快速地取乐。

等中国玩家也没时间去玩RPG，开始利用公交车上的时间来背单词的时候，我们的经济还会更上一层楼。



二、一切为了赚钱，为了赚一切钱

在这个标题下我只说一段话：开游戏公司是为了赚钱，不是因为老板喜欢玩游戏。以小成本取得成功，不去理会所谓的业界主流，这是一条很不错的路。英雄莫问出身，有朝一日赚够了钱，回来无论做《FF》还是《铁拳》，都不是什么难题。作为玩家你可以挑三拣四，但若是作为公司经营者，你会舍弃眼前实实在在的利益，放着钱不赚吗？那样你对得起为你拼命的员工？你真能确信自己是另有深意，而不是判断失误？

三、业界毒瘤

假设这个说法有点"过重如否"，假设我看不起那些只顾赚钱的厂商，我希望适可而上，我厌恶铺天盖地的大脑训练型游戏。如果我成为这种公司的员工、董事、或者股东，我的观点会和Google的老总相似："先为玩家的乐趣而服务，赚钱的事以后再说。"于是，第二天，我会被炒掉：赚钱是头等大事，Wario的美工的老婆怀孕还等着买新房，小Baby就要降生了，他们的利益你可曾考虑？

TIPS 最后，我个人的观点，亚洲人还会越来越忙，肯定会越来越缺乏娱乐时间，游戏的发展，能够寓教于乐是一条路，能够迅速地让玩家体验到快感，并且随时随地可以开始，高潮，结束，这是另一条路，也许，热衷于讲故事的游戏会被冷落，又耗时又难上手的RPG也会越来越没落，可能随着我们这批老玩家逐渐离开电视游戏，新生玩家逐渐加入进来之后，情况也会有所变化吧。



两个月720000套的销量，给了索尼和微软的技术一记响亮的耳光。

Gouki的惊奇档案

《彩虹六号：维加斯》

X360	类型 FPS
	厂商 Ubisoft
发售日	2006年11月20日



《彩虹六号》，自己对这个系列的印象在2006年之前，一直都依然停留在数年前自己第一次接触这个系列时，作为电脑上的热门作品，自己慕名而来，却败兴而归，因为游戏被眼前大量繁杂的系统设定、战术设置、武器配备弄得头晕脑涨——感觉上就好像在玩《足球经理》，但实际上我想玩的只是《WE》。

我想玩真正的警匪游戏。

进入次世代，UbiSoft通过Xbox LIVE发布了《彩虹六号 维加斯》的下载体验版，让我们有机会先行免费体验次世代上的《彩虹六号》。自己是抱着"试一试"的心态来尝试它的，但一试之下，就立刻被牢牢吸引住了。

《彩虹六号 维加斯》采用了系列一贯的主视点操作方式，但在实际操作时，感觉上却有翻天覆地的变化：首先，当角色紧靠掩体时，按下LT键，就会进入类似《战争机器》那样的越肩视点，可以看到特警做出斯内克贴墙的帅气姿势，接下来就可以选择是探身出来射击还是给队员下达命令；其次，《维加斯》对游戏的指挥系统进行了大幅简化，队员的AI表现据系列老玩家评论，较以前也有大幅提升（说起来彩虹小队都是警队菁英，灵活的身手、专业的知识、百步穿杨的枪法都是必须的，反倒是玩家自己操作的小队队长权有可能成为整支小队的最大软肋……），采用图标方式的指令系统也让一切都变得简单明快，你要做的，就是将自己从警匪片里得到的经验运用到"实战"中……太棒了，不是么？

TIPS 因为游戏采用了开放式的关卡设计，完成一项任务有多种不同的方法，不断地尝试，找到行动的最佳方案就成为了游戏的乐趣之一，而从玩家制定的行动计划，也能够反映出玩家的性格，比如有不讲道理的强攻型，有速战速决的快攻型，有慢条斯理的稳扎稳打型，有打一枪换一个地方的游击型，也有让队员找个地方猫着不动，把所有问题都自己一人抗的蓝博型——玩这个游戏，乐趣之一就是看自己的好友是如何攻关的。自己印象最深的是有一个关卡，敌人火力非常猛，几乎是打得自己抬不起头来，最后费尽心机小心摸索，最后采用"稳扎稳打，游击型"总算是解决了战斗，一日看一个朋友打到同一关卡，发现他居然先命令队员故意暴露自己当炮灰吸引敌人的火力，而自己却绕路到敌人身后突袭……好家伙，敢情真是"一将功成万骨枯"啊？



《彩虹六号：维加斯》，让你成为反恐特警的惟一途径。



■新增了极具视觉冲击力的破窗而入



■解救人质是彩虹小队的基本科目

3DM-SY

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker　Square Enix　RPG

NDS



所有的DQ怪物在此集合

体验育成怪物的乐趣

如果你喜欢收集又对"《勇者斗恶龙》系列"情有独钟，那么《DQM》一定是最佳的选择。游戏的目的很明确，没有最强只有更强，你要做的就是用尽各种手段来培养出最强大的怪物。本作的战斗系统同《DQ Ⅷ》如出一辙，对《DQ》系列熟悉的玩家几乎不需要上手时间。技能方面采取了技能点数分配的系统，玩家可以根据需要使自己的怪物习得最适合的技能，主力阵容之外还可以安排三名替补队员也使编队方面更具策略性。

系统菜单

系统菜单

[illegible]	
どうぐ	道具
とくぎ	特技
スタンバイといれかえ	编队
ライブラリ	图鉴
まんたん	使用特技恢复体力
ちゅうだん	中断记忆
さくせんへんこう	变更AI作战方针，怪物专有
スキルわりふり	分配剩余的技能点，怪物专有
そうび	装备武器，怪物专有
战斗菜单	
たたかう	开始行动
めいれい	下达命令
さくせん	设置作战AI作战方针
スカウト	开始捕获
どうぐ	使用道具
にげる	逃跑

GP屋内菜单

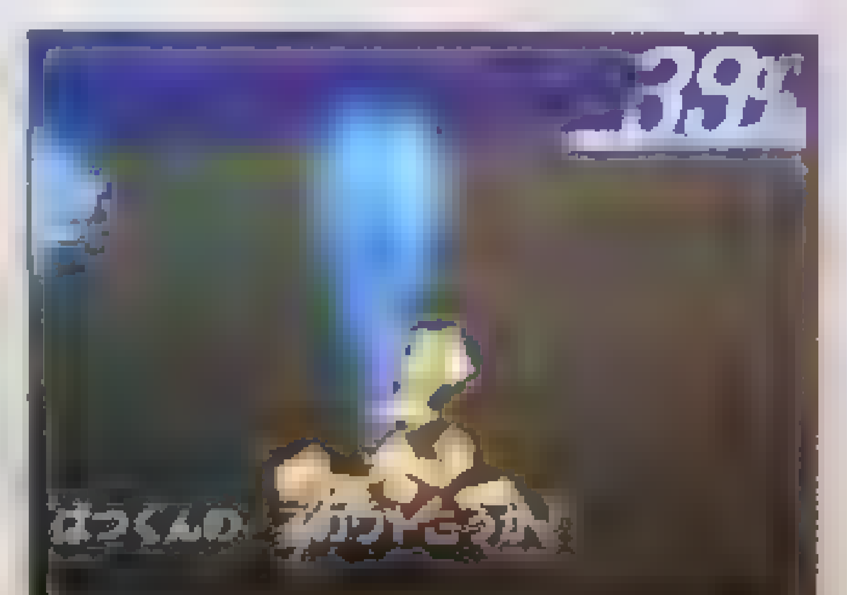
[illegible]	
セーブ	存档
きゅうけい	切换昼夜
すれちがいバトル	通信对战
せつめい	说明
やめる	离开
怪物寄存处	
モンスターいれかえ	编队
スタンバイ	选择二线队员
ようすをみる	查看怪物资料
わかれる	放生
せつめい	说明
やめる	离开
怪物交配处	
はいごう	配合
おすすめはいごう	推荐配合方式
せつめい	说明
やめる	离开

捕捉怪物基础教学

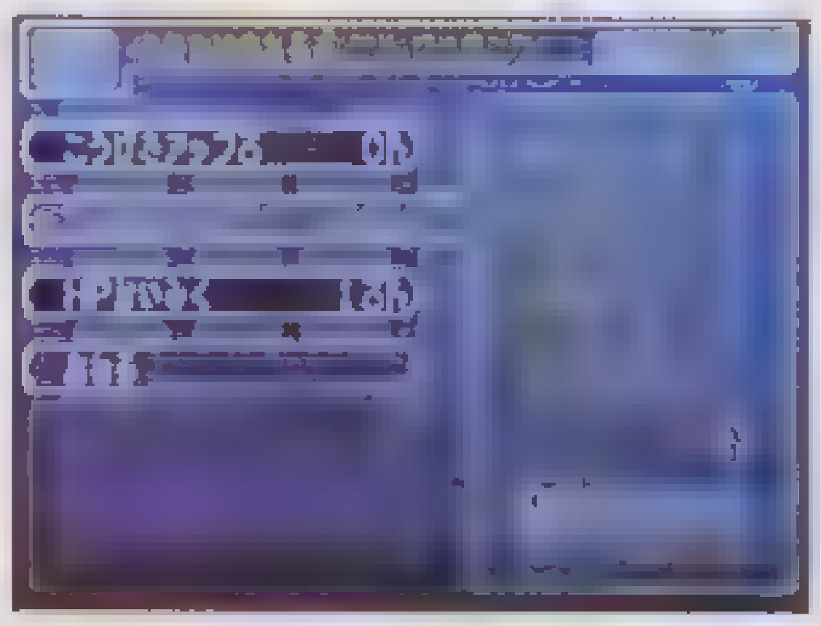
我们主人公手中的怪物大军的主要来源方式就是通过捕捉。除了BOSS战中的怪物之外几乎所有可以遇到的怪物都可以捕捉过来为我所用。其实捕捉的方式很简单，只要在战斗中使用"スカウト"这个指令就可以对指定的怪物进行捕捉，捕捉的成功率将通过上屏幕左上方的捕捉槽显示出来。

在本作中捕捉的成功率只与怪物普通攻击能够给予对方的伤害有关，与被捕捉怪物的HP剩余量并无关系，也就是说实行捕捉怪物的物理攻击力越高捕捉的成功率也就越高，这一点与《口袋妖怪》有着明显的区别。所以在捕捉怪物时有蓄力(テンション)特性的妖怪，在蓄力(ためる)4次之后再实行捕捉可以使成功率增长数倍。持有AI2回行动特性的妖怪在捕捉时也有一定的优势，因为它们可以使用两次捕捉的指令。带上这两种怪物再配合增加攻击力的特技"バイキルト"，即使是遇到比自己Rank高上几个等级的怪物也会有较大的成功率将它们收服。

如果玩家对手中已经持有的怪物再次实行捕捉，成功率会降至1/2，如果手中有两只的话成功率就会降至1/3，以此类推。



技能书与技能点



本作与系列之前作品中怪物通过达到特定等级修得技能的方式有所不同，怪物学习技能的方式是通过技能书。每个怪物可以同时持有三种技能书，通过升级后获得技能点来学习技能书中的技能。技能书分为提升能力类和特技类，提升能力类技能书能够增加怪物基础能力的最大值，特技类技能书可以使怪物习得特技。通常每种技能书获得50到100点技能点之后就能得到这个技能书的勋章，在交配时子代就能习得这个技能书的强化版本。在交配时父母方持有一样的技能书的情况下，如果两本技能书的技能点相加后可以获得勋章，那么子代同样可以习得这个技能书的强化版本。(选择父母方时，下方子代的头像会有↑UP标记)子代继承的技能点数约为父母方相加的1/4。

技能书的继承问题

在交配时，如果父方持有A、B、C三种技能书，母方持有D、E、[illegible]种技能书，那么它们的子代就可以在诞生时从A、B、C、D、E、F、G中选择三种技能书作为自己的技能，其中G为产生的新技能书(选[illegible]下方子代的头像会有↑NEW标记)。当父母方手中持有的技能书达成特定组合(需练到最高级)时，子代就能够习得带有SP后缀的最终技能书。

乘船的随机事件

在乘船时会随机发生遇到无名小岛的事件，一共有5个种类的小[illegible]遇到之后一定要捕捉到它们才能离开哦。另外在晚上沿特定的线路乘船有时还有一定几率遭遇到海盗袭击，5次之后击败キャプテンクロウ就可令其加入。在GP it内房间的提示板可以看到有关海盗出没的[illegible]


▲虽说无名小岛的地形相同，但栖息在上面的怪物每次都会随机变化。

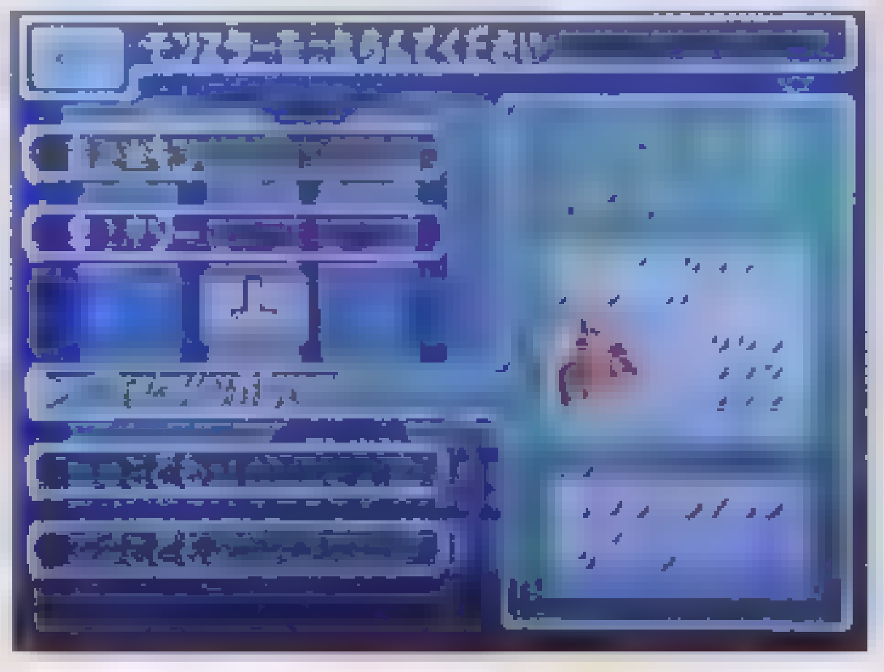
遭遇回数	乘船路线	对战怪物
1	レガリス岛・北～モルボンバ岛	びっくりサタン、サーベルきつね、びっくりサタン
2	アルカポリス岛～サンドロ岛	サーベルきつね、ガーゴイル、サーベルきつね
3	ヨッドムア岛～レガリス南	ガーゴイル、オクセントリー、ガーゴイル
4	サンドロ岛～デオドラン岛	グラコス
5	ノビス岛～レガリス北	キャプテンクロウ

©N2008 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

怪物交配详解

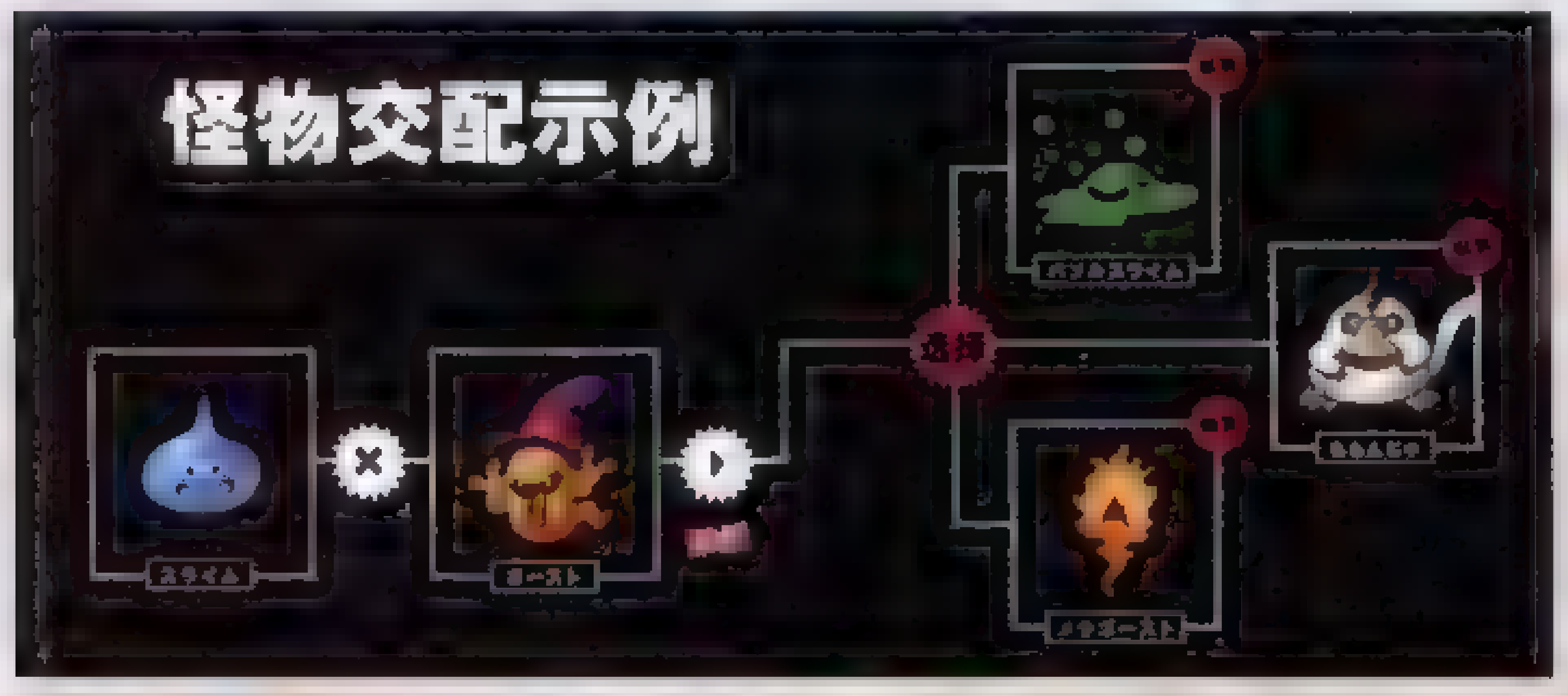
交配的基本法则

怪物交配是游戏最大乐趣所在，也是最值得研究的地方。在交配时如果父方与母方是同类系怪物，那么子代也将是延续父方与母方的系列。但如果父方与母方为不同种族的怪物，那么子代就可以从父方、母方以及一个其他种族这三种种族的怪物中选择一个。这个其他种族出现的规律可以参考下边的表格。当然也有例外，有些特殊的怪物组合在一起会产生不同于下列表格的种族的怪物，一些强力的怪物就是由特殊的组合方式得来的。子代的性别可以通过给父方或母方装备♀の杖或♂の杖来决定，当然，万能的SL大法同样也可以办到这件事。



▲只有等级达到Lv10后才可进行交配。

—	史莱姆系	龙系	自然系	魔兽系	物质系	恶魔系	僵尸系
史莱姆系	—	物质系	龙系	僵尸系	恶魔系	僵尸系	魔兽系
龙系	物质系	—	魔兽系	物质系	恶魔系	僵尸系	史莱姆系
自然系	龙系	魔兽系	—	龙系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系
魔兽系	僵尸系	物质系	龙系	—	自然系	龙系	物质系
物质系	恶魔系	恶魔系	魔兽系	自然系	—	自然系	史莱姆系
恶魔系	僵尸系	僵尸系	史莱姆系	龙系	自然系	—	自然系
僵尸系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系	物质系	史莱姆系	自然系	—



交配后的等级上限

在没有交配情况下普通怪物的等级上限为Lv50，但经过数次交配之后怪物的等级上限就会相应提升。(在怪物等级后有个+N的数字标记，N代表交配过的次数)1到4次上限为Lv50；5到9次上限为Lv75；10次以上等级上限提升至Lv99。每种怪物的能力上限并不会随着交配而改变。

特殊的4体交配

这里所指的4体配合就是由特定的两队双亲组合产出的子代再进行交配产下的怪物，不同于正常情况下这两个怪物配合而产下的怪物。举个例子，スライム×スライム普通情况下得出的子代应该仍为スライム，但是如果使用スライム×スライム产下的スライム再去和另一对スライム产下的スライム进行交配，得出将会是他们的高级形态キングスライム。下面就将特殊的4体交配怪物组合列出。



特定组合	孙代
グランスライム、グランスライム、ゴールドマン ゴールドマン	ゴールデンスライム (SS)
はくりゅうおう、はくりゅうおう、ゴールデンスライム、キャン	
ブテン・クロウ .	りゅうおう (SS)
ラブソーン(大)、オルゴ・デミーラ、キャプテン・クロウ、スライムマデュラ	ガルマッゾ (SS)
キングスライム、メタルキング、バブルキング、メタルカイザー	グランスライム (S)
もりもりスライム、もりもりスライム、スライムベホマズン、メタルキング	スライムマデュラ (S)
ブチアーノン、ブチアーノン、だいおうイカ、だいおうイカ	オセアーノン (S)
いたずらもぐら、いたずらもぐら、おにこんぼう、おにこんぼう	ドン・モグーラ (S)
バル、ブル、ベル、ボル	バベルボブル (S)
ミミック、ミミック、ひとくいばこメタルカイザー	トラップボックス (S)
メタルスライム メタルスライム、はぐれメタル、メタルライダー	メタルカイザー (A)
リザードキッズ、リザードキッズ、リザードキッズ、アルゴングレート	リザードファッツ (B)
アルゴリザード、アルゴリザード、アルゴリザード、アルゴリザード	アルゴングレート (B)
スライム、スライム、スライム、スライム	キングスライム (C)
きりかぶおばけ、きりかぶおばけ、くしざしノインズ、くしざしツインズ	じんめんじゅ (C)
ベビーパンサー、ベビーパンサー、ベビーパンサー、ベビーパンサー	キラーパンサー (C)
おおめだま、おおめだま、おおめだま、おおめだま	サイコロン (C)

勇敢的少年快去获取GP大赛的冠军吧！



アルカポリス岛

从牢狱中出来后与ギルッ对话同意参加GP大赛，并获得"スカウトリング"。出房间与码头附近的男子对话后从三个怪物"ドラキー"、"ももんじゃ"、"いたずらもぐら"中选择一匹作为初始的同伴，三种怪物在初期都可以捕获所以选择哪个影响不大。

开船来到アルカポリス岛，与海岸附近的女子对话后乘船来到最初的冒险地ノビス岛。



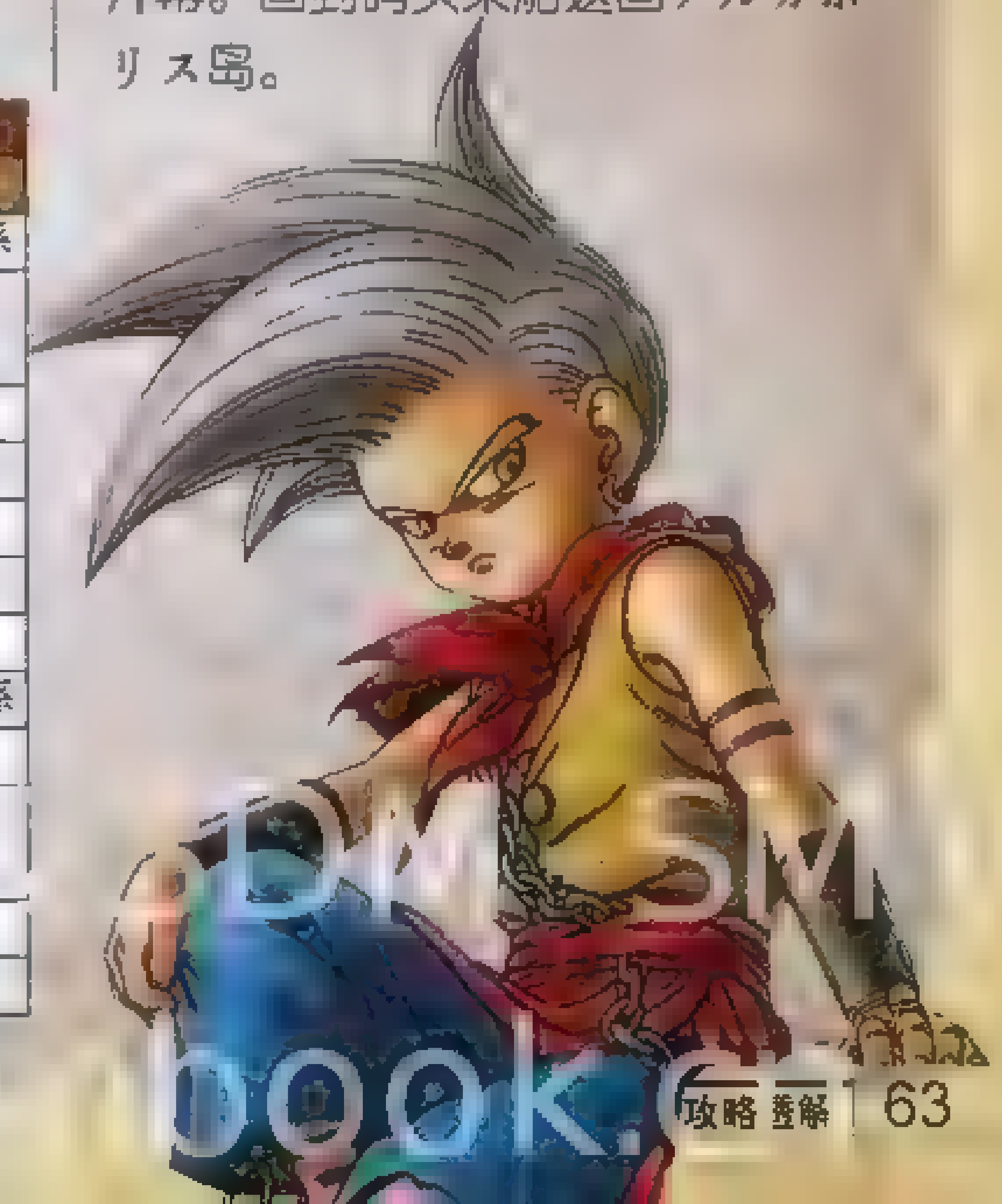
ノビス岛 (F)

码头附近的GPit可以提供怪物恢复体力、存档、怪物交配、队伍编成、购买道具、存取金钱等，在以后的冒险中基本每个岛屿都会有GPit，一定要善加利用。抓几只怪物加入队伍中后沿着盘旋的山路到达山顶附近的洞穴，途中在瓦砾附近有一定的几率遇到A级的独眼怪，暂时还是不要去招惹它为妙(途中木屋是スカウトじいさん的家，在此可以参加问答游戏，把老爷爷提出要求的怪物带给他看就能获得奖励。与屋内的人对话后可以开启GPit附近的近路)。

洞穴中的怪物较强，最好把等级提升至5左右再进入，从洞穴的另一侧爬上井绳来到山顶的祭坛遇到アロマ与神兽发生事件。事件过后调查前方的石碑得知GP马上就要开幕。回到码头乘船返回アルカポリス岛。

出现怪物一览

スライム	全岛	F	史莱姆系
ももんじゃ	白天西北方山坡附近	F	魔兽系
いたずらもぐら	山坡附近	F	魔兽系
ギガンテス	山坡瓦砾附近	A	魔兽系
きりかぶおばけ	夜间树下	F	僵尸系
おおめだま	夜间山坡附近	F	恶魔系
ゴースト	夜间山坡附近	F	僵尸系
キングスライム	白天山顶	C	史莱姆系
ヘルコンドル	西侧小岛鸟蛋旁	C	自然系
ドラキ	夜间全岛、洞穴内	F	恶魔系
シャドー	洞穴内	F	物质系
リップス	洞穴内	F	恶魔系



关于怪物的名字 在给新入手的怪物起名字时把名字栏留空选择确定，系统会自动将怪物的名字命名为系统默认名字。

[illegible]			
问题编号	挑战金	问题答案	奖品
第1问	5G	任意一个怪物	やくそう
第2问	10G	可以装备杖的怪物，初期的ドラキー、スライム都可以装备杖	まふうじのこな
第3问	25G	这个岛夜间出现的怪物	まほうのせいすい
第4问	50G	龙系的怪物，サンドロ岛斗技场附近的コドラ就可以	バトルリボン
第5问	100G	等级E的怪物	ふしぎなきのみ
第6问	180G	交配出来的怪物	ぶどうかブック
第7问	300G	等级C的物质系怪物	マデュライト
第8问	500G	带怪物かくとうパンサー来，使用ももんじゃ与ベビーパンサー交配即可	♂の杖
第9问	800G	抓到这个岛上的キングスライム，在山顶随机出现	エッチなほん
第10问	1000G	等级A的怪物	メタルクロー

斗技场			
等级	挑战金	登场怪物	奖品
E	10G	第1战：おおさそり、ぐんたいガニ、おおさそり 第2战：おおきづち、いたずらもぐら、おおきづち 第3战：スキッパー、シーメーダ、スキッパー	いのちのきのみ
D	50G	第1战：ドラキー、キメラ、ドラキー 第2战：メラゴースト、フレイム、メラゴースト 第3战：いばらドラゴン、わかめおうじ、いばらドラゴン	メタルネイル
C	100G	第1战：わらいぶくろ、マドハンド、おどるほうせき 第2战：エンゼルスライム、スライム、ホイミスライム 第3战：サーベルきつね、ぼうれいけんし、ワンダーフール	マデュライト
B	500G	第1战：はさみくわがた、ヘラクレイザー、はさみくわがた 第2战：じんめんガエル、くびかりぞく、びっくりサタン 第3战：かくとうパンサー、キラーパンサー、かくとうパンサー	♀の杖
A	1000G	第1战：エビルドライブ、ボーンナイト、エビルドライブ 第2战：ひとくいばこ、トラップボックス、ミミック 第3战：キラーマシーン、バベルボブル、キラーマシン	ドラゴンテイル
S	2000G	第1战：キラーアーマー、さまようよろい、ピサロナイト 第2战 デザートデーモン、アークデーモン、ベリアル 第3战：ギガンテス、アトラス、ギガンテス	ゴールドカード
SS	3000G	第1战：オセアーノン、オクトセントリー、グラコス 第2战：まおうのつかい、ドン・モグーラ、ワイトキング 第3战：シャークマジュ、あんこくのまじん シャークマジュ	ディバインメイス

サンドロ岛（E）

回到アルカポリス岛登上东部台阶进入原来不能通过的GP总部，在GP总部内登录过后就可以去西侧的码头乘船到达下一个目的地了，这里有左右两个选择，分别是左侧码头的ヨッドムア岛(C)与右侧码头的サンドロ岛(E)无论从实力上来讲还是剧情安排来看，选择先去右侧的サンドロ岛才是明智之举。

岛中央斗技场附近的蓝色宝箱内可以得到一个マデュライト。被卷入流沙后进入一个洞穴中。在洞口附近神兽正在与オーク苦战，击败オーク(オーク除了攻击力高些外没有什么难点，利用在这个岛屿可以捕捉到的ホイミスライム的恢复技能可以轻松打倒它)后把神兽带回GPit治疗，再次与神兽对话即可使其加入。

再次进入流沙中返回洞穴，从洞穴的另一侧可以来到岛屿东部的祭坛(进入祭坛前最好先放下祭坛门前的吊桥返回GPit内补充下装备)。祭坛内门前有魔法阵的通路才是正确的道路，进入其他的门后会遭遇到强敌并返回本层的入口。

战斗后神兽进化为“ガルハート”形态，与サンドロ岛帐篷内的人对话可以挑战斗技场(神兽不能参战)，C级的奖品为マデュライト。アルカポリス岛的百货商店开放，里边可以买到不少好东西。从サンドロ岛北侧的码头可以来到下一个岛屿デオドラン岛。

BOSS ゴーレム

ゴーレム的HP比较多，大概在500左右，不过它的行动迟缓，基本每回合都可以保证我方怪物先行动。ゴーレム对我方的单体伤害大概在30到40左右(不会全体攻击)，所以要保证我方怪物的HP在40以上，如果此时手中有恢复技能(ホイミ)的怪物，我方等级平均在10级左右就能轻松解决掉BOSS。建议把第一场BOSS战后获得的道具“はじ[illegible]”给神兽装备上，三次蓄力([illegible])后能给予BOSS极大的伤害。胜利后获得“ルーラのしょ”(主角技能，大地图时瞬间返回上次去过的GPit)。



出现怪物一览			
怪物名	出现位置	等级	种族
ホイミスライム	白天GPit附近	F	史莱姆系
おおさそり	白天GPit附近	F	自然系
おばけきのこ	白天	F	僵尸系
コドラ	白天斗技场附近	F	龙系
フレイム	白天斗技场附近	F	物质系
シャイニング	白天岛屿北部	F	物质系
キメラ	夜间斗技场附近	F	魔兽系
ブリザード	夜间斗技场附近	F	物质系
メラゴースト	夜间GPit附近	F	僵尸系
ぐんたいガニ	夜间GPit附近	F	自然系
エビルドライブ	夜间岛屿北部	E	僵尸系
スカルゴン	夜间斗技场帐篷右侧龙骨附近	D	僵尸系
おおめだま	洞穴之内	F	恶魔系
マドハンド	洞穴之内	E	僵尸系
おおきづち	祭坛之内	F	魔兽系
わらいぶくろ	祭坛之内	F	物质系
ミイラおとこ	祭坛之内	E	僵尸系
ベビーサタン	祭坛之内	E	恶魔系
デザートデーモン	祭坛之内	D	恶魔系

デオドラン岛（D）

下船后登上台阶进入マダムの馆在二楼与マダム・デオドラ对话后返回一楼与门前的男人对话即可参加マダムン・ガーデン挑战。第一次的挑战内容为130秒内击倒9匹史莱姆，第二次挑战为220秒内击倒15匹史莱姆。一次战斗可以遇到3匹史莱姆，也就是说即使是第二次挑战5次战斗之后就可以完成挑战，时间上还是比较宽裕的。注意在战斗时也会消耗时间，为了节约时间最好把主力阵容都换上攻击系的怪物争取在一回合之内解决战斗。

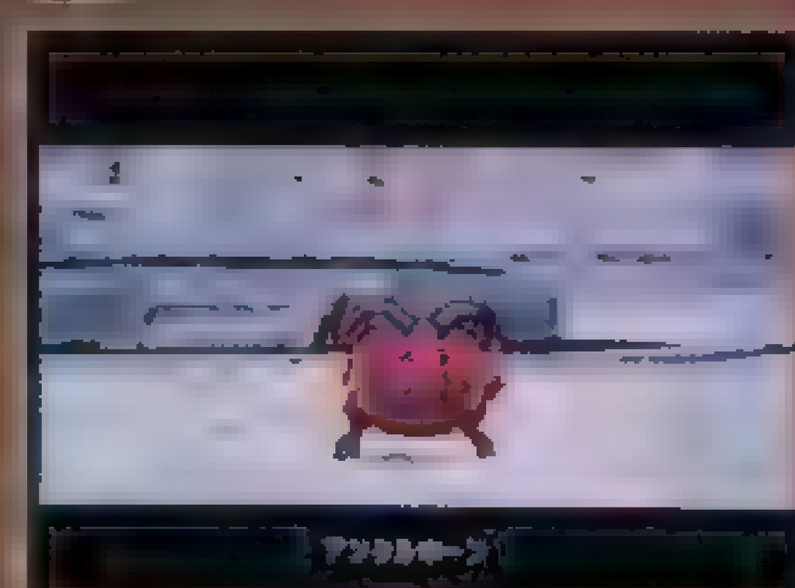
完成挑战之后就可以从マダムの馆二楼进入花园，花园中通过梯子爬上高台可以找到不少宝箱，水池附近两个蓝宝箱内的マデュライト不要错过。

通过东侧的回廊来到地图中最北端感叹号的祭坛位置。进入祭坛调查镶有蓝色宝石的机关(红色机关为返回1F)来到2F，本层一楼南端和二楼分别可以找到两个棕色宝箱与一个红色宝箱，在二楼按下绿色机关来到3F。3F中打败一条D级的龙后可以从其身后房间内的两个红宝箱中获得“てんせいのつえ”与“へびがわのムチ”，在地图中央登上二楼按下黄色机关即可登上4F。

战斗后神兽进化为グラブゾン形态。从岛西侧的码头可以返回アルカポリス岛。

BOSS [illegible]

敌人的攻击给我方造成的伤害单体大概在50到60，全体在35左右，所以最好在队中安排一个持有恢复HP特技“ベホイミ”的怪物负责恢复HP，神兽和另一个怪物可以负责主攻，神兽蓄力4次之后(テンション100)可以一次性给BOSS造成400左右的伤害，BOSS开始蓄力后[illegible]回合一定要防御，[illegible]少的怪物被打死。另外睡眠攻击对本BOSS有效，进入睡眠状态的BOSS就任由我们蹂躏了。击败BOSS后获得“リレミトのしょ”(从迷宫中脱出)。



出现怪物一览			
怪物名	出现位置	等级	种族
ギャオース	夜间GPit西部爬上梯子的水池内	D	龙系
スライムつむり	海滩	F	史莱姆系
ブチアーノン	白天水池附近	E	自然系
いばらドラゴン	白天去祭坛道路上有藤蔓的回廊	F	龙系
ワンダーフール	夜间	E	魔兽系
わかめおうじ	白天水池	E	物质系
アルミラージ	昼夜	E	自然系
おどるほうせき	白天花园梯子上的宝箱前	E	物质系
エンゼルスライム	夜间花园内	D	史莱姆系
くしざしツインズ	白天	F	自然系
シーメーダ	白天水池、祭坛	F	恶魔系
バブルスライム	祭坛2F	F	史莱姆系
スキッパー	祭坛2F	E	僵尸系
おばけキャンドル	祭坛3F	E	物质系
ブリズニャン	祭坛3F	E	自然系
ドラゴン	祭坛3F	D	龙系
サーベルきつね	祭坛4F	E	魔兽系
ドルイド	祭坛4F	E	恶魔系
ひとくいばこ	祭坛4F	D	物质系
ゴールドマン	祭坛内部	D	物质系
はぐれメタル	GP夺冠后出现	C	史莱姆系
メタルスライム	GP夺冠后出现	D	史莱姆系
メタルキング	GP夺冠后出现	S	史莱姆系

最佳练级圣地

在剧情进行到获得GP冠军之后，返回デオドラン岛可以参加新的狩猎史莱姆挑战，在300秒内击败15匹史莱姆（捕获史莱姆的匹数会随着参加的次数增长）后就可以进入练级的圣地，我们有150秒的时间来面对沉眠的金属史莱姆，接下来怎么做大家就心知肚明了吧。

ヨッドムア岛（C）

回到アルカポリス岛后就可以从GPit附近左边的码头来到ヨッドムア岛，以现在的实力在这个岛上就不会有危险了。岛上没有GPit，不过在码头附近有恢复点可以为怪物治疗。岛屿的北端有一个红宝箱与一个蓝宝箱，离开之前记得回收。从岛东侧的码头可以前往レガリス岛・南。



▲岛中没有设置GPit十分不方便，好在岛屿的面积并不大。

出现怪物一览

ハエおとこ	全岛	D	僵尸系
くさったしたい	全岛	C	僵尸系
がいこつ	全岛	D	僵尸系
ダークナイト	夜间东侧码头附近山上	B	史莱姆系
メタルライダー	白天东侧码头附近山上	D	史莱姆系
キラーアーマ	最终战前	B	恶魔系
ドラゴンバゲージ	最终战前	D	龙系
バードファイター	最终迷宫前的山路	B	魔兽系
しりょうのきし	最终迷宫前的山路	B	僵尸系
シルバーデビル	最终迷宫前的山路	B	魔兽系
ドラゴンソルジャー	最终迷宫前的山路	C	龙系

レガリス岛・南（B）

岛南部的遗迹废墟内有不少宝箱，好好搜寻一番再向前方进发吧。西南部祭坛外的平台上层与下层分别有一个红宝箱与一个蓝宝箱。到达地图感叹号的位置进入太阳の塔。

进入塔后，塔内的铁门都被关闭，从右侧绕路到地图蓝色感叹号的位置按下红色机关即可打开闸门，从入口右侧的铁门内的通路到达二楼，进入二楼北部偏南房间的魔镜到达月の塔(隔壁的房间有一个红色宝箱)，月の塔的地形与太阳の塔的相反。下到月の塔一层从另一侧上楼从蓝色的大门出去进入对面红色的大门到达太阳の塔的三层，拉下房间内的开关后顺着地上的光点来到1F得到“たいようのせきばん”。返回中央巨大魔镜的平台把石板放在相应的位置后一个神秘的家伙出现并告知主角去打败会长。

由ヨッドムア岛返回アルカポリス岛进入东部的GP总部，进入一楼左下方的会长室与会长对话后场景切换到斗技场开始展开战斗。与会长的战斗为4连战，无论胜负都可以将剧情进行下去。(辛辛苦苦将会长打败却只得到了几句夸奖，连个奖品都没有，太不厚道了)，与会长一同看完星星返回ヨッドムア岛发生事件，再次找会长对话之后去岛屿北部的码头乘船来到ノビス岛。从原来不能通过的吊桥来到西部的另一个码头，从这里可以坐船到レガリス岛・北。





S怪物合成醒目

太阳の塔3F可以捕获到怪物しりょうのきし可以合成出持有每回合两次行动特性的S级怪物キラーマシン，所以在此一定要抓上一公一母再离开。キラーマシン的合成过程为：しりょうのきし×しりょうのきし＝ソードファントム；ソードファントム×メタルハンター(レガリス岛・南可以捕获到)＝キラーマシン。

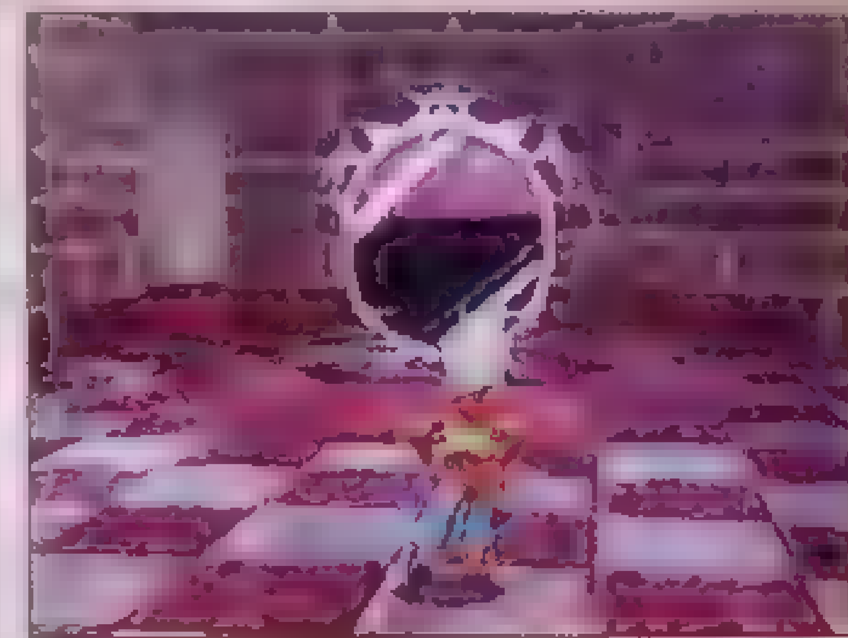
レガリス岛・北（A）

レガリス岛的北面没有GPit，码头附近有一个恢复点，怪物的实力却比岛南提升了一个档次，行进的过程中要小心。从山顶的蓝门进入月の塔，按下感叹号处的蓝色开关开启铁门，下楼梯从一楼东北端房间的魔镜来到太阳の塔。上到楼顶出红门由蓝门进入，搬下房间内的扳手后顺着地上的亮点找到“つきのせきばん”，把石板到顶端平台的对应位置后被传送到孤岛的祭坛前。进入祭坛展开BOSS战。

BOSS [illegible]

黄金龙的HP大概在1200左右，攻击方式主要为打击技和吐息攻击为主，普通的打击技的伤害在50到60左右，由于BOSS的种族为龙系，所以此战如果有持有“VS[illegible]”技能书的怪物出战能使战斗轻松不少，[illegible]斩”配合提升攻击力的“[illegible]”辅助技能能给予BOSS很大的伤害。龙的火属性吐息攻击威力很大，所以战斗时间不宜拖得过长，速战速决。战斗后神兽进化为[illegible]，获得[illegible]。[illegible]回国后立刻通过。

从月の塔返回レガリス岛・北码头乘坐左边的船即可到达S级岛屿モルボンバ岛。



▲太阳与月之塔的地形看似复杂实则简单，记得抓上两只塔内的怪物“しりょうのきし”再出塔。

出现怪物一览

いつかくりゅう	夜间	E	龙系
さまようよろい	夜间、月の塔	C	僵尸系
メタッヒー	南岛	D	物质系
メタルハンター	遗迹附近的通路之上	C	物质系
レッサーデーモン	夜间全岛野外、太阳の塔1F	D	恶魔系
メタルスライム	遗迹附近	D	史莱姆系
ベビーパンサー	白天遗迹附近	D	自然系
キラーパンサー	白天遗迹附近	C	自然系
くびかりぞく	全岛	D	恶魔系
あくましんかん	太阳の塔2F	C	恶魔系
ダンビラムーチョ	太阳の塔2F	C	魔兽系
しりょうのきし	太阳の塔3F	B	僵尸系
サイレス	月の塔1F	C	恶魔系
バトルレックス	月の塔1F	C	龙系
ぼうれいけんし	月の塔2F	C	僵尸系
ひとくいばこ	月の塔1F西北角的宝箱	D	物质系
ガーゴイル	全天北岛	C	魔兽系
よるのていおう	夜间北岛	D	魔兽系
びっくりサタン	全天北岛	D	恶魔系

モルボンバ岛（S）

岛的地形比较复杂，建议上岛之后先去GPit记录下再向西侧进发。从岛北部绕到GPit上方时会发生事件，几个壮汉会把堵在左侧的梯子搬走，走了那么长时间先回到GPit记录调整下吧。从盘旋的山路来到地图上感叹号位置的祭坛，祭坛门前分别有一个红色宝箱与一个蓝色宝箱，正常情况下到此时应该已经收齐了10个“マデュライト”。进门后遇到アロマ，接下来就去挑战本岛的BOSS吧。

SS怪物合成醒目

本岛可以利用GPit门前夜间花瓣中的A级怪物フラワーゾンビ合成出SS级怪物ゾーマ，算是比较简单的出SS级的路线，下面给出具体的交配方法以供参考：フラワーゾンビ×恶魔系＝まおうのつかい；フラワーゾンビ×魔兽系＝バッファロン；まおうのつかい×バッファロン＝シドー；なげきのぼうれい×キングスライム(ノビス岛山顶)＝ワイトキング；シドー×キングスライム＝ゾーマ。

BOSS まおうのつかい

本BOSS攻撃肉厚，HP大概在1800左右，每次攻击能造成我方单体60左右伤害并追加毒属性，并会使用绝对防御，多准备些解毒药吧。最可怕的就是它一个回合可以行动两次，全体攻击技[illegible]50左右的伤害对我方HP较低的怪物威胁很大，所以要保证手中的怪物HP在120以上才算安全。BOSS的[illegible]在一定程度之下会开始[illegible]，[illegible]恢复HP的怪物一定要注意。[illegible]败BOSS后神兽进化为[illegible]“终于像个样了”，获得道具“ステルスのしょ”。(隐形)



&3DM-SM

技能种子 在各个岛屿的夜间野外可以看到许多发光点，调查发光点就可以获得技能种子，使用种子可以为怪物增加3点技能点。离开岛屿再次返回技能种子会重新出现。

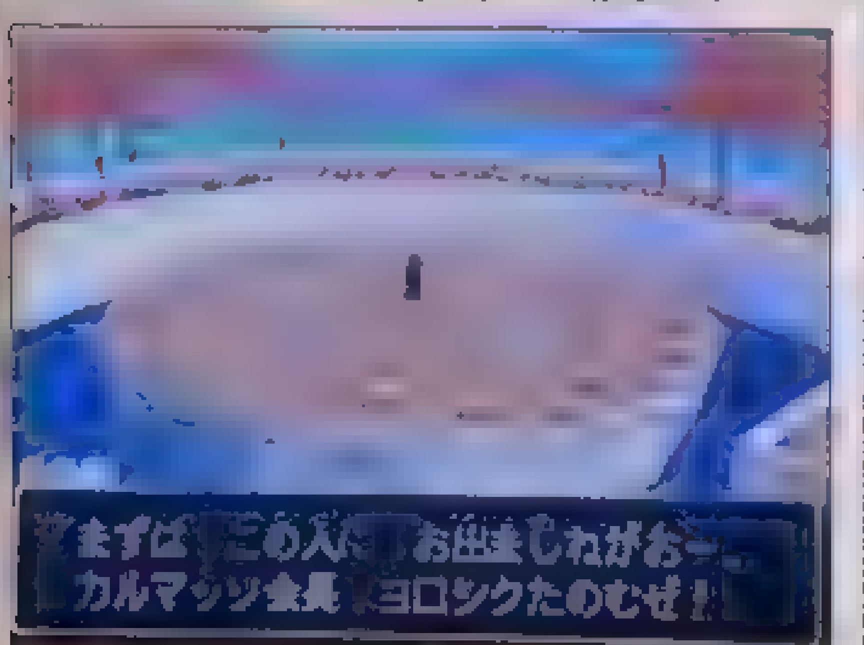
出现怪物一览			
アルゴリザード	白天岛南部	F	龙系
アルゴングレ　ト	白天	B	龙系
じんめんガエル	白天	E	恶魔系
リリパット	白天岛南部	C	魔兽系
ヘルホーネット	白天	D	自然系
メタルスライム	全岛随机出现	D	史莱姆系
リリパット	白天	C	魔兽系
はさみくわがた	白天岛北部	C	自然系
かぶとこぞう	白天岛北部	B	自然系
バトルレックス	白天岛北部	C	龙系
ヘルコンドル	白天岛北部木桥上	C	自然系
コングヘッド	白天岛北部祭坛附近	B	自然系
ダースウルフエン	夜间全岛	C	僵尸系
デスファレーナ	夜间全岛	B	自然系
じんめんじゅ	夜间岛东北部	C	自然系
フラワーゾンビ	夜间草地上的花瓣中	A	僵尸系
どろにんぎょう	夜间岛北部	C	物质系
ボストロール	岛西部洞穴中（只能遇到一次）	B	恶魔系
リンリン	夜间岛北部	C	物质系
デンデンりゅう	夜间岛北部	E	龙系
ドルイド	夜间岛北部	E	恶魔系
スラムイファング	夜间岛东北部梯子上红色宝箱前	D	史莱姆系

アルカポリス島



岛内的地下道路开通。接下来就要去赢取GP大赛的冠军了，相信至此玩家们都已经收集齐了10个マデュライト了吧(蓝色宝箱)，只有拿到10个マデュライト才有资格参加GP大赛。游戏中共有13个マデュライト可以收集。比赛为三连战并禁止使用道具，所以恢复系怪物是一定要上场的，只要注意及时恢复，战斗的难度并不是很大，只是最后获得冠军的方式比较搞笑。

编号	所在岛屿	说明
1	ノビス島	问答第7题答案
2	ノビス島	西部孤岛的宝箱内
3	サンドロ島	斗技场西南边的宝箱内
4	サンドロ島	祭坛内的宝箱内
5	サンドロ島	斗技场C级的奖品
6	デオドラン島	开启"マダムのくちづけ"过桥后的宝箱内
7	デオドラン島	去祭坛路上的宝箱内
8	デオドラン島	祭坛4F的宝箱内
9	ヨッドムア島	北部的宝箱内
10	レガリス島	島南西部的宝箱内
11	レガリス島	东南部小岛内的宝箱内
12	モルボンバ島	山顶喷泉附近的宝箱内
13	モルボンバ島	祭坛前的宝箱内



アジト

按照ノビス島→レガリス島·北→モルボンバ島的顺序来到モルボンバ島，进入GP社内的房间与黑衣人对话、从岛东侧原来有木围栏挡道后的码头可以坐船去アジト。

アジト内部的地形并不复杂，获得1F红色宝箱中的"エビルブレイカー"就可以直接冲到3F与BOSS交战。

胜利后上前与瘫坐在办公桌前的ギッル对话后获得"净魔球"。



▲游戏最初离开岛屿的码头此时并不能够使用，只得原路返回离开岛屿。

出现怪物一览			
リンリン	全岛	C	物质系
デンデンりゅう	全岛	E	龙系
メタルドラゴン	1F红色宝箱旁	C	龙系
バトルレックス	全岛	C	龙系

BOSS [illegible]

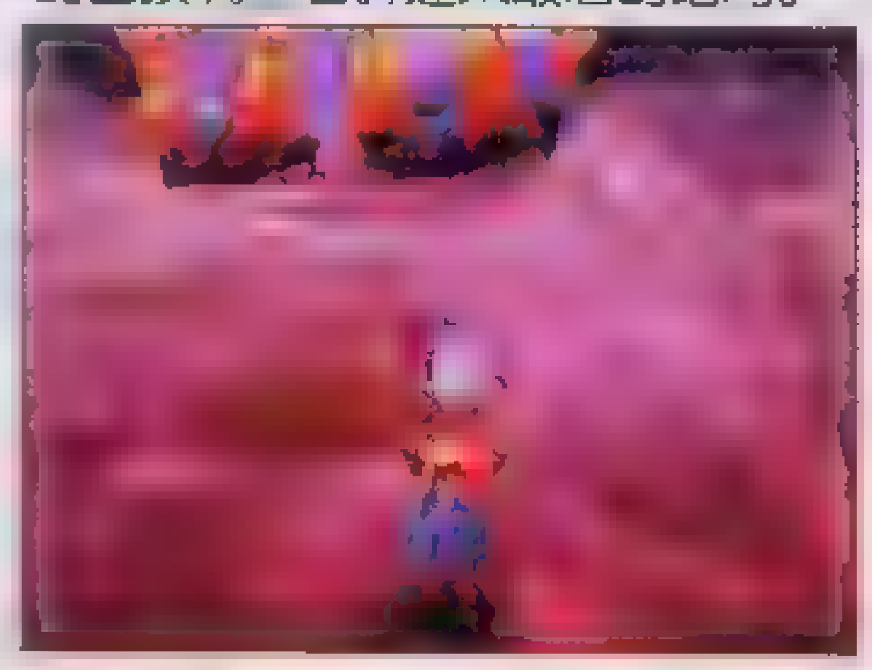
BOSS的HP在[illegible]左右，[illegible]回合可以[illegible]次攻击，但攻击手段比较单调，[illegible]的就是[illegible]攻击的伤害在200左右[illegible]的全体攻击也[illegible]，[illegible]攻击力高的怪物提升攻击力后一[illegible]击倒它。

ヨッドムア島

从アルカポリス島西侧的码头来到ヨッドムア島。进入码头正前方的大门向最终迷宫进发，路上的敌人很多，如果不想麻烦的话可以使用主角的特技"ステルス"绕过它们。来到山顶后与被魔化的神兽展开战斗。与神兽战斗时注意每回合恢复HP，胜利后对其使用净魔球使神兽恢复正常，为了帮助主角关闭被打开的魔界之门神兽再次加入队伍。

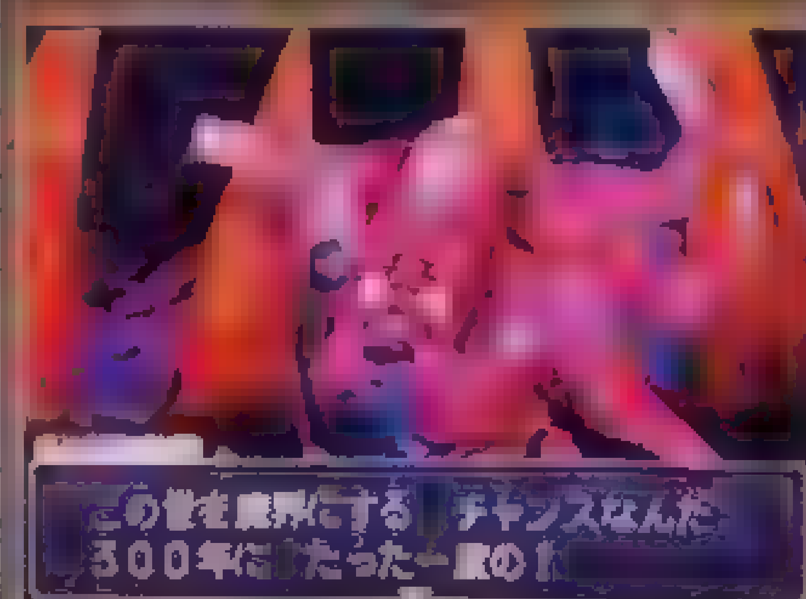
最终BOSS前有一段很长的路要走，中间还会遭遇到之前的几个BOSS，红色宝箱内有很多不错的道具，沿途要注意收集。与黄金巨人交战后就代表着最终的决战即将来临，建议先调整下装备把大回复等恢复道具从包里拿出来一边战斗时使用。

到GP总部与新任会长アロマ对话后返回ノビス島最初与神兽相会的山顶调查石碑迎来最后的结局。



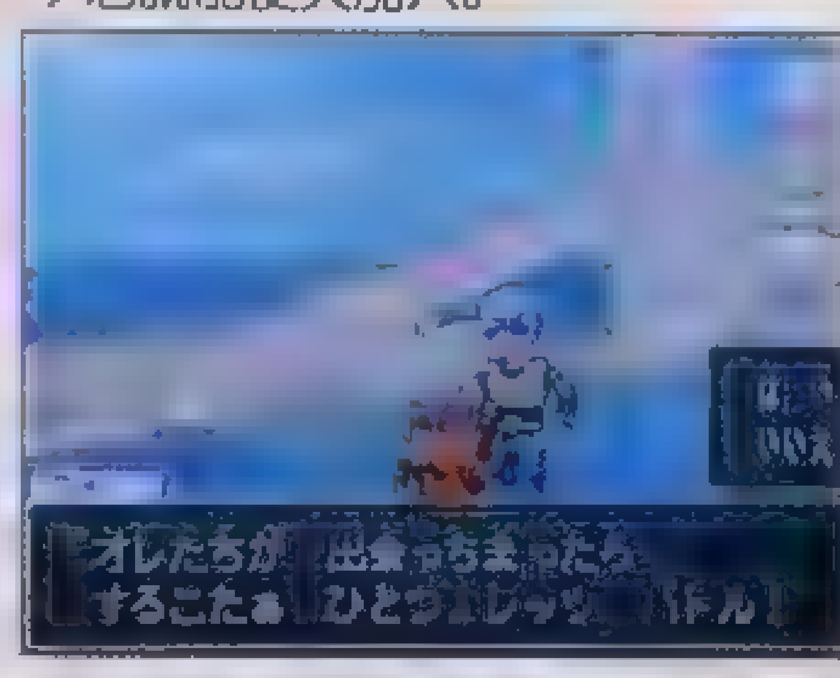
最终BOSS [illegible]

[illegible]BOSS后台[illegible]开始[illegible]真正的决战，[illegible]开始的[illegible]HP与MP自动加满，[illegible]HP高达4500左右又会使用可以[illegible]一次行动，所以要做好持久战的准备，开始的几个回合是最难熬的，一回合内全体承受对方4次打击，[illegible]道具，要保证我方怪物的HP在700以上，前几个回合不要[illegible]中央的[illegible]集中力量[illegible]左右两边的[illegible]HP1500左右[illegible]HP600左右[illegible]一次行动[illegible]BOSS左右手之后也不要[illegible]它的[illegible]（[illegible]属性）将被[illegible]体攻击能给我方造成2000以上的伤害，[illegible]全体大伤害魔法，[illegible]不慎就有可能会全灭。BOSS的HP在一定程度[illegible]还会为自己恢复HP，这也代表着最终的胜利已经近在咫尺。



通关之后的世界

读取通关后的存档，在会长室中アロマ告知主角新GP大会即将再次展开，不过在此之前先要通过ノビス島的怪物捕捉问答最终版与赢得斗技场SS级挑战才有资格参加新GP大会。我们收集怪物的旅程才刚刚开始，许多新的要素正等着我们去挑战。アルカポリス島的商店追加了新的商品，去整理下装备就可以去各个岛屿挑战了。在新GP大会中击败アロマ后获得地下道的钥匙"しんちゅうのカギ"，去岛中地下道中打开房门战胜エスターク后就能使其加入。

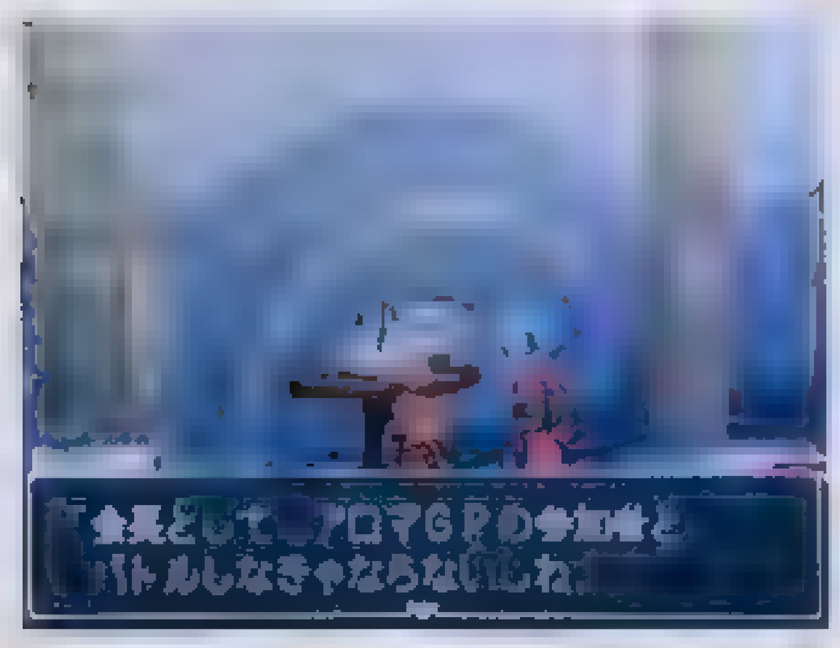


问题编号	挑战金	问题答案	奖品
第1问	1000G	スライムナイト（デザートデーモン×スライム）	エルフのせいすい
第2问	1100G	シャイニング（サンドロ島北側白天可以捕获）	せかいじゅのしずく
第3问	1200G	ドラゴン（モルボンバ島夜间可以捕获、也可使用デンデンりゅう×恶魔系怪物交配获得）	きんかい
第4问	1300G	带有任意コドラ、キメラ、エビラ、オーク、バズズ、シド　文字的怪物	けんじゃのつえ
第5问	1400G	名字中带有咒文的怪物（比如ベホマスライム、スライムベホマズン）	バスターウィップ
第6问	1500G	うごくせきぞう（フラワーゾンビ×任意物质系）	けんじゃブック
第7问	1600G	ひとくいばこ（デオドラン島可以捕获）	えいゆうのやり
第8问	1700G	なげきのぼうれい（[illegible]ワーゾン[illegible]任意[illegible]）	ドラゴンスレイヤー
第9问	1800G	シドー（参考流程中SS级怪物的合成）	きんだんのバイブル
第10问	2000G	最初选择的三只怪物	オリハルコンのつめ

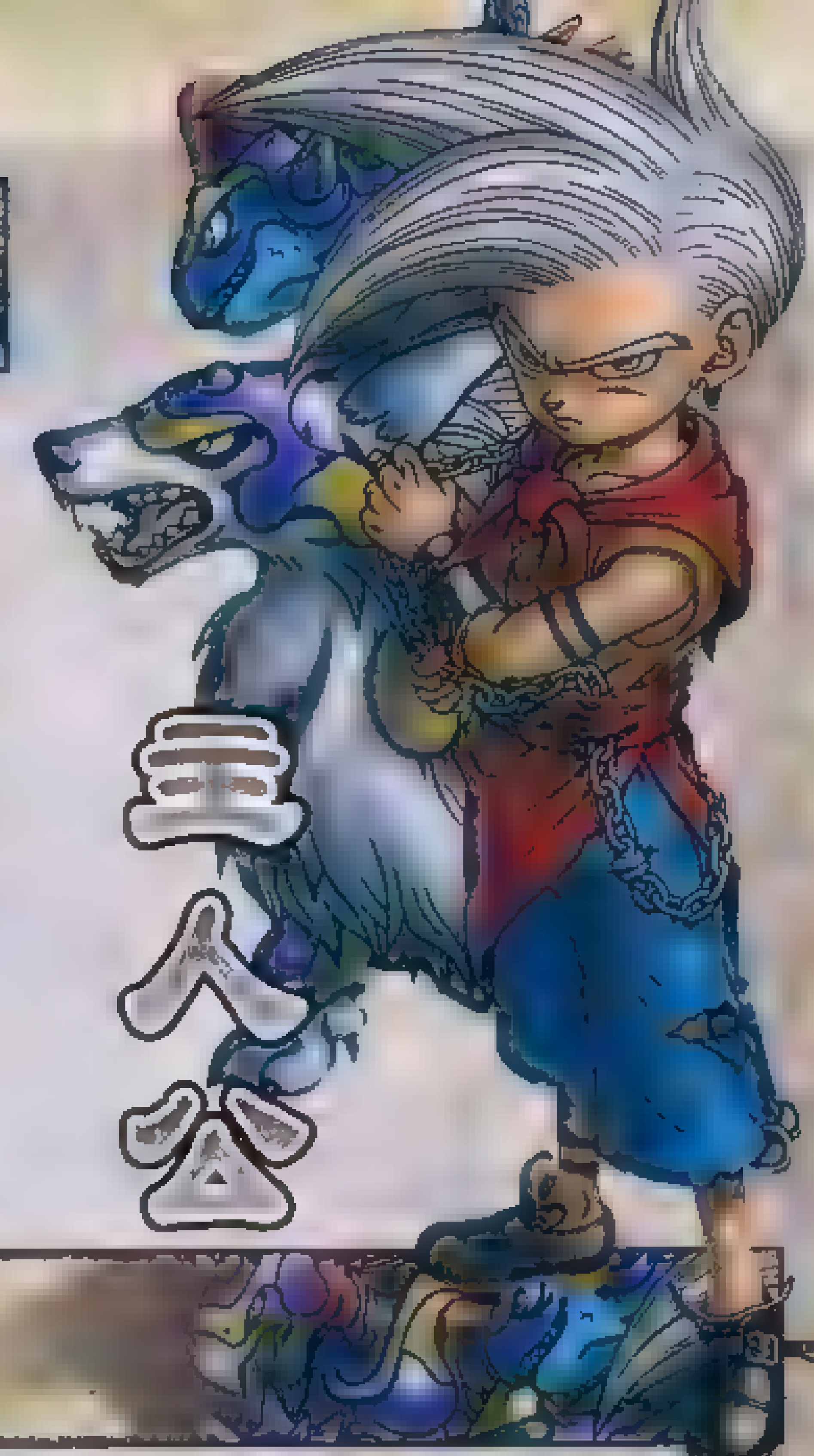
训练员　在各个岛屿野外行走时有一定的几率遇到驯兽师，打败他们手中的怪物可以获得大量的经验值与质量比较好的道具，如果你对他们手中的怪物感兴趣也可以顺手把其抢过来，不过捕获的成功率比较低。

与其他训练师交换怪物

在GPit中与其他驯兽师交谈后下次再见到他们时拿特定的怪物就可以从他们那里交换到珍稀的怪物，此等世间美事我等岂能错过。



驯兽师	出现地点	交换条件	获得怪物
アロマ	サンドロ島	バッファロン、モヒカント	ピサロナイト
	デオドラン島	ボストロール、ギガンテス	ベリアル
エドアル	アルカポリス島	メタルドラゴン	バブルキング
カレン	アルカポリス島	ボストロール	モヒカント
スミス	モルボンバ島	おおがらす	アンクルホーン
ゼノア	サンドロ島	はぐれメタル×2	メタルカイザー
	デオドラン島	はぐれメタル×2	メタルカイザー
ベホイミン	アルカポリス島	キラーアーマー、ドラゴンパゲージ	スライムベホマズン
	サンドロ島	キラーアーマー、ドラゴンパゲージ	スライムベホマズン
ヘレン	ノビス島	ブリズニャン×3	ボストロール
	サンドロ島	ブリズニャン×3	ボストロール
マリネリス	モルボンバ島	ジャミラス	ギガンテス
ライムス	レガリス島	スライムベホマズン	ゴーレム
リー	アルカポリス島	メタルドラゴン	ジャミラス
	デオドラン島	メタルドラゴン	ジャミラス



部分怪物交配方法列表

怪物名	种族	交配方法参考
ギガンテス	魔兽系	シルバーデビル×コドラ；ももんじゃ×スライムベホマズン
ゴーレム	物质系	ばくだんいわ×ギガンテス；スライム×ミミック
ジャミラス	恶魔系	サイレス×ゴーレム；びっくりサタン×ギガンテス
フラワーゾンビ	僵尸系	コングヘッド×しりょうのきし；わかめおうじ×ソードファントム
ワニバーン	自然系	だいおうイカ×グラコス
アンクルホーン	恶魔系	コサックシープ×バッファロン；ブークプノク×バッファロン
バブルキング	史莱姆系	ギガントヒルズ×スライム；バブルスライム×スライムベホマズン
モヒカント	魔兽系	バッファロン×スライムファング；バッファロン×しにがみきぞく
グレイトドラゴン	龙系	ギガントヒルズ ×ジャミラス；コドラ×コングヘッド
エビラ	自然系	ぐんたいガニ×フラワーゾンビ；くしざしツインズ×アンクルホーン
バッファロン	魔兽系	ギガンテス×エビルスピリッツ；よるのていおう×エビラ
グラコス	恶魔系	マーマン×アークデーモン；オクトセントリー×アークデーモン
うごくせきぞう	物质系	バッファロン×メタッピー；ダークナイト×ゴーレム
メタルカイザー	史莱姆系	（メタルスライム×メタルスライム）×）はぐれメタル×メタルライダー）（四体交配）
オーシャンクロー	自然系	かくとうパンサー×ワニバーン
まおうのつかい	恶魔系	ジャミラス×リンリン；メタルカイザー×うごくせきぞう
まおうのつかい	恶魔系	うごくせきぞう×おおがらす，まおうのつかい×メタルカイザー
ブル	物质系	バル×くしざしツインズ；ボル×キメラ
バル	物质系	ブル×メタッピー；ベル×わらいぶくろ
ピサロナイト	僵尸系	キラーアーマー×しにがみきぞく；キラーアーマー×オーシャンクロー
ガルーダ	自然系	ヘルコンドル×ジャミラス
ベル	物质系	バル×ももんじゃ；ブル×おおきづち
ベリアル	恶魔系	アークデーモン×ゴールドマン；アークデーモン×アトラス
しにがみきぞく	僵尸系	モヒカント×ボーンナイト；ダークナイト×ボーンナイト
メカバーン	龙系	メタルドラゴン×グレイトドラゴン
バズズ	魔兽系	シルバーデビル×ジャミラス；シルバーデビル×だいおうイカ

怪物名	种族	交配方法参考
メタルキング	史莱姆系	（はぐれメタル×はぐれメタル）×）はぐれメタル×はぐれメタル）（四体交配）
ブラックドラゴン	龙系	グレイトドラゴン×しにがみきぞく
ヘラクレイザー	自然系	かぶとぞう×メタルキング
アトラス	魔兽系	ギガンテス×アンクルホーン；ギガンテス×ガルーダ
トラップボックス	物质系	（ミミック×ミミック）×（ひとくいばこ×メタルカイザー）（四体交配）
デュラハーン	僵尸系	しにがみきぞく×ぼうれいけんし；しにがみきぞく×なげきのぼうれい
ギガントドラゴン	龙系	ギガントヒルズ×アトラス；ギガントヒルズ ×バズズ
だいおうイカ	自然系	ブチアーノン×おにこんぼう
ドン・モグーラ	魔兽系	（いたずらもぐら×いたずらもぐら）×）おにこんぼう×おにこんぼう）（四体交配）
キラーマシン	物质系	メタルハンター×メカバーン；メタルハンター×ソードファントム
おにこんぼう	恶魔系	ボストロール×リザードファァッツ；ボストロール×ギガントヒルズ
ワイトキング	僵尸系	なげきのぼうれい×キングスライム，なげきのぼうれい×バブルキング
スライムマデュラ	史莱姆系	（もりもりベス×もりもりベス）×（スライムベホマズン×メタルキング）（四体交配）
オセアーノン	自然系	（ブチアーノン×ブチアーノン）×）だいおうイカ×だいおうイカ）
ミルドラース	魔兽系	ギガントドラゴン×シドー
バベルボブル	物质系	（バル×ベル）×（ボル×ブル）（四体交配）
シドー	魔兽系	まおうのつかい×うごくせきぞう；まおうのつかい×バッファロン
グランスライム	史莱姆	（キングスライム×メタルキング）×（バブルキング×メタルカイザー）（四体交配）

怪物名	种族	交配方法参考
アルゴングレート	龙系	（アルゴリザード×アルゴリザード）×）アルゴリザード×アルゴリザード）（四体交配）
ソードファントム	僵尸系	しりょうのきし×しりょうのきし
しりょうのきし	僵尸系	がいこつ×あくましんかん；ダンビラムーチョ×ベホマスライム
ダークスライム	史莱姆系	あくましんかん×ベホマスライム；スライム×じんめんじゅ
ヘルダイバー	龙系	コドラ×ソードファントム，ギャオース×ヘルコンドル
かぶとぞう	自然系	はさみくわがた×ダンビラムーチョ；くしざしツインズ×ヘルダイバー
ボーンナイト	僵尸系	エビルドライブ×さまようよろい
バードファイター	魔兽系	ダンビラムーチョ×キメラ；ももんじゃ×しりょうのきし
ボル	物质系	ボーンナイト×パペットこぞう；ばくだんいわ×ダークスライム
キラーアーマー	恶魔系	しりょうのきし×レッサーデーモン；さまようよろい×オクトセントリー
エビルスピリッツ	僵尸系	ソードファントム×キラーアーマー；ヘルダイバー×がいこつ
ダークナイト	史莱姆系	ダークスライム×スライムナイト；スライム×ヘルダイバー
なぞのしんかん	恶魔系	あくましんかん×パペットこぞう
シャークマジュ	龙系	オクトセントリー×ヘルダイバー；コドラ×かぶとぞう
デスファレーナ	自然系	かぶとぞう×いたずらもぐら；くしざしツインズ×シャークマジュ
シルバーデビル	魔兽系	バードファイター×キラーアーマー；ワンダーフール×ダークナイト
アルゴングレート	龙系	（リザードキッズ×リザードキッズ）×（リザードキッズ×アルゴングレート）（四体交配）
ミミック	物质系	キラーアーマー×ひとくいばこ；おどるほうせき×デスファレーナ
アークデーモン	恶魔系	レッサーデーモン×シャークマジュ；デザートデーモン×アンクルホーン
おおがらす	僵尸系	がいこつ×シルバーデビル；ダークナイト×メラゴースト
スライムベホマズン	史莱姆系	ダークスライム×アークデーモン；キングスライム×キングスライム
ギガントヒルズ	龙系	アークデーモン×リザードファァッツ；コドラ×ミミック
コングヘッド	自然系	ヘルコンドル×おおがらす；くしざしツインズ×スライムベホマズン
ボストロール	恶魔系	ギガンテス×バッファロン；ギガンテス×サイコロン

怪物名	种族	交配方法参考
はくりゅうおう	龙系	メカバーン×ギガントドラゴン
ゴールデンスライム	史莱姆系	（グランスライム×グランスライム）×（ゴールドマン×ゴールドマン）（四体交配）
りゅうおう	龙系	（はくりゅうおう×ゴールデンスライム）×（はくりゅうおう×キャプテンクロウ）（四体交配）
ゾーマ	恶魔系	シドー×デュラハーン；シドー×ワイトキング
エスターク	物质系	デスピサロ×ヘラクレイザー
デスタムーア	恶魔系	ミルドラース×エスターク
オルゴデミーラ	僵尸系	はくりゅうおう×デスタムーア
あんこくのまじん	物质系	ゴールドマン×バベルボブル
ドルマゲス	魔兽系	はくりゅうおう×デスピサロ
ラプソーン1	魔兽系	ドルマゲス×ミルドラース
ラプソーン2	魔兽系	ラプソーン1×ゾーマ
りゅうじんおう	龙系	ラプソーン2×りゅうおう
ガルマッゾ	僵尸系	（ラプソーン2×オルゴデミーラ）×（キャプテンクロウ×スライムマデ [illegible]）（四体交配）

注：由于页数关系，在此我们只为大家列出[illegible]级以上怪物合成方法[illegible]考。每个怪物都有许多种合成方式，表中的只是参考之一。

关于经验值的获得

留在GPit中心的怪物获得经验值为主力阵容的1/4，替补阵容的怪物就更惨，只能分到1/8，没有交配过的怪物升级后获得的技能点是交配后怪物的0.7倍。

文 纱迦 美编 NINA



想必很多人都已经把《荒野兵器5》给通关了。不过这么优秀的游戏通上一遍自然是不够的。要知道本作的最终BOSS可是会在新游戏中强化的，到3周目时便会进化为60万HP的最强形态。另外在多周目游戏时，玩家还可以去挑战一下剧情战斗。细心调整好装备后，以前必败的剧情战斗也可以打赢，包括最终决战时的那场机器人战。最速通关也是一个不错的挑战项目。如此说来，将游戏通关乃至拿齐Ex档案也只能算是刚上路哦。

上期杂志已经为大家介绍了最关键的研究部分，这期将进行一次补完计划。本作有相当多的支线任务，但由于不少任务的回报一般，为了节省篇幅本期就只列出关键性的。另外还附有其他高手的心得，请大家慢慢研究。

荒野兵器5	SCEJ	A·RPG
PS2	WiLD ARMS the Vth Vanguard 无对应周边	日版

最强一击的研究

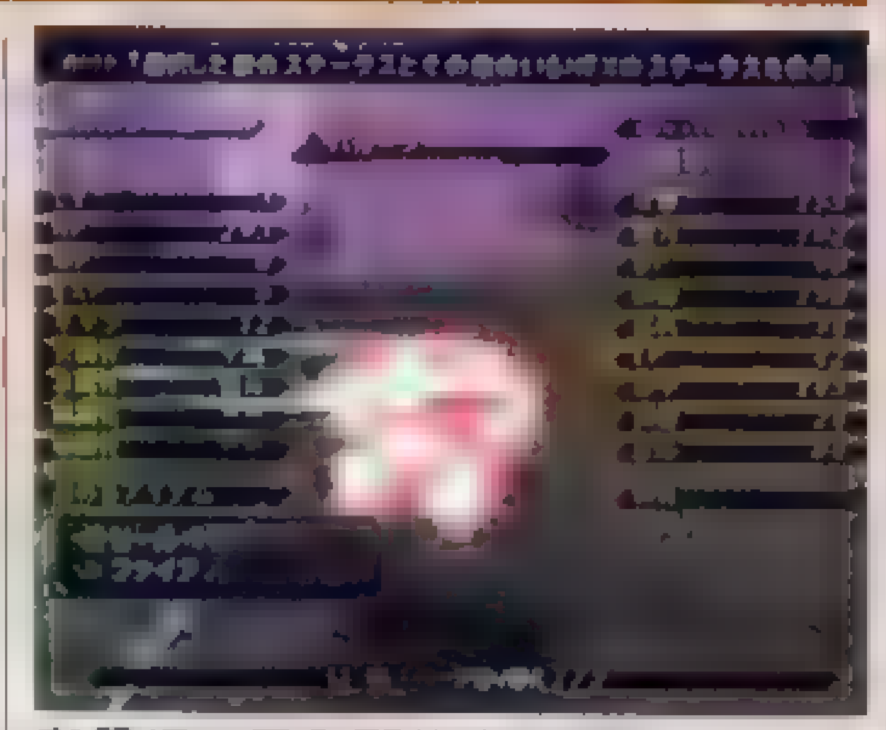
Ex档案的第6项是一次攻击的威力在2万以上，这个要求其实太好达成了。那么一次攻击的威力上限究竟是多少呢？下面请看看蕾娜斯(UP TEAM)玩友介绍的经验。

在介绍最强一击之前，首先大家要明确几件事：

1.最强一击只是指一击的伤害，并非一回合的伤害，所以不要装备那个攻击回数2～5次的徽章。

2.在战斗中的CHAIN数越高，打出的伤害就越高，所以最高伤害肯定是在高CHAIN数的情况下打出的。所谓CHAIN数，指的是一回合内我方的连续行动数，就算是全选择防御也是可以的。

3.对象要选择最弱的杂兵，右图是目前发现的最弱的敌人，出现地点



在最初村子外面的大地图上。

4.本作的魔法伤害似乎总是略高于物理伤害的，所以蕾娜斯选择了魔法伤害。

5.很多人都认为一个格子只能有一种辅助能力，其实是可以有两种的。那就是单体能力上升和全能力上升。但前提是要先使用单体能力上升，再使用全能力上升。

战前准备

1.此次作战一共需要用到5个人(都需要100级)，根据6名角色100级时魔力和反应的数值来看，最适合的分配情况如下：凯萝尔装天(主攻)，瑞贝卡装运，迪恩装剑(换格瑞克也可以)，剩下三人随便挑两个装月和山。

2.准备至少两个全能力上升的药。

3.防具都选提升反应的那套，以增加一回合内我方的连续行动数。目前看来除了主角的黑骑士装外，其他人反应最高的应该是黑市的那两套。

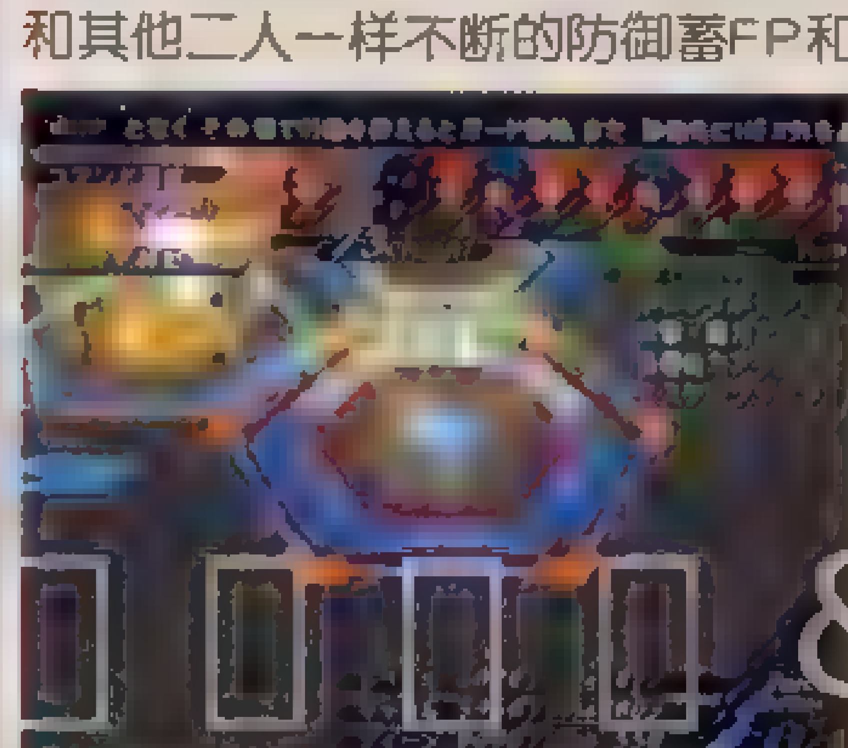
4.纹章的装备(重点)：其实最主要的就是凯萝尔的装备，其他人基本都以反应为主来装就可以了。凯萝尔的装备是：[illegible]、小さな花、バーサーカーハート、スピードケイ[illegible](反应+50)。没装加魔力的徽章是因为此时凯萝尔的魔力早已999。

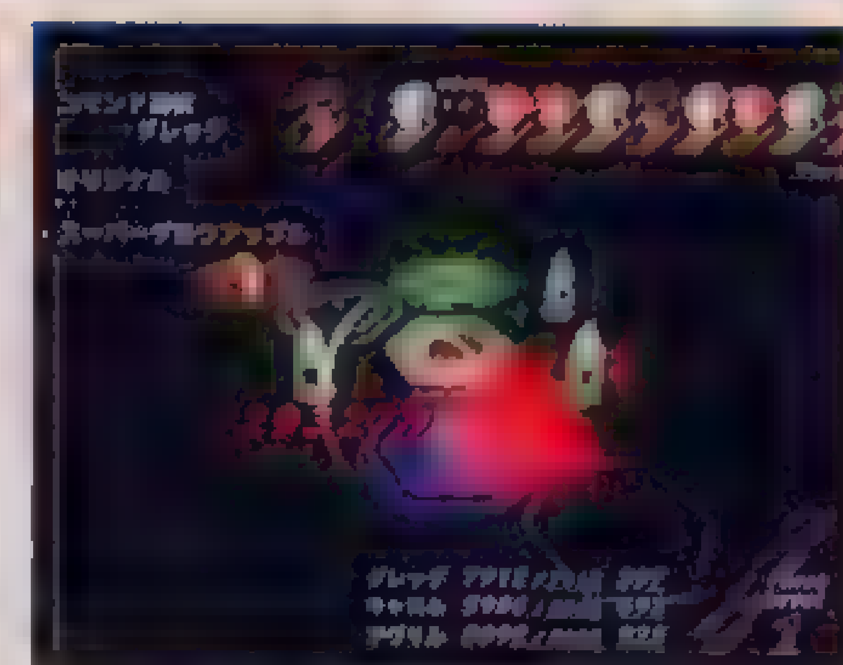
具体打法

1.选凯萝尔和装山、月的人进入战斗，先清理其他的杂兵，打到只剩作为实验的那个。这时用装月的人调整它到弱点属性(火属性)。

2.三人迅速围住此属性格，随后立刻将装月者换成迪恩。这里站位也是有点小学问的，建议装山者站在火属性和水属性的中间边缘格子内(方便等会儿换人，节约回合数)，主角站在另一边，中间站凯萝尔。因为前面的那些调整动作已经浪费了不少回合数，所以最好在敌人行动一次后再开始蓄CHAIN。

3.当敌人快开始行动前，装山者的最后一次行动不要防御，给自己所在的格子加FP增加量上升，等敌人行动之后装山者立刻换瑞贝卡上来，之后凯萝尔也立刻进来并同时使用辅助效果延长的魔法。主角可以直接移动进此格子和大家合流，并同时使用2回行动(此时FP应该早满了)，然后先用个全能力上升的道具，之后就是和其他二人一样不断的防御蓄FP和





CHAIN。

4.三人不断防御的同时，要注意让凯萝尔用魔法维持效果，而且还要考虑多蓄FP来让迪恩不停用2次行动增加CHAIN，同时瑞贝卡还要抽空对敌人使用降反应的魔法。根据我多次实验的情况看，迪恩每次使用2次行动后，到下次再行动时正好隔了瑞贝卡和凯萝尔，也就是有4次防御可以蓄FP，正好可以再用2次行动。那个格子的效果是一定要从头保持到尾的。

5.最后当然就是在敌人行动前，让主角先给水属性格子加魔力，然后再加全能力上升的药，如果此时迪恩正好能使用2次行动而之后又是瑞贝卡行动的话，前两件事可以由他一人来做，瑞贝卡再给敌人降防御，好让凯萝尔来完成这惊天的一击了。

纱迦按照上述理论打出了近30万的伤害值，这个数值当然不是极限，因为各角色的反应值还可以进一步提高，另外多周目游戏中CHAIN倍率也有提升(待考证)，所以数值还可以上升，理论上的极限超过30万。有兴趣的朋友不妨研究一下。

©Sony Computer Entertainment Inc.

www.plumbook.cn

ニュートリノメダル

在游戏中玩家可以找到名为ニュートリノメダル的道具，这种道具不会出现在宝箱中，多藏身于迷宫的瓶瓶罐罐里。与世界各地的白鹦鹉(如魔天楼ライラベル的工会、カポブロンコの里的迪恩之家)对话后，根据玩家身上ニュートリノメダル的数量，可以换到不同的道具。集齐30枚后可以拿到ファイナルノヴァ，这是相当不错的装备。

ニュートリノメダル的报酬

枚数	报酬
3枚	ブランクミーディアム
7枚	シルバームーン
12枚	ブランクミーディアム×2、[illegible]×2
18枚	[illegible]
25枚	[illegible]
30枚	ファイナルノヴァ

全ニュートリノメダル一览

场所	具体位置
废れ舍てられし路	FLOOR06
光遮る通地の底	FLOOR18
往きて行き交いし路	FLOOR15
酒造乡ゴウノン	FLOOR01
排斥されし隔壁	FLOOR17
魔天楼ライラベル	FLOOR01
弃民街ミッシーズミア	FLOOR08
虚ろなる幻灯机	FLOOR10
系ぎ紡がれし路	FLOOR09
阳惠の村ハニースデイ	FLOOR02
毁された祭坛	FLOOR04
ポンポコ山	FLOOR14
深窗のトウエールヒット	咖啡店的屋檐上
梦の遗址	FLOOR08
[illegible]	FLOOR06
[illegible]	FLOOR08
ハウムード第三居住区	FLOOR01
闭ざし隔たれし路	FLOOR17
INFERNO	FLOOR09、14、15
COCYTUS	FLOOR03、07、13
TARTARUS	FLOOR12、14、15
ABYSS	FLOOR05、25、27

ソル・ニゲル

ソル・ニゲル就是把守着净化球的怪物，将其打倒之后就可以在该区域内选择是否遇敌。与メシス的红の女战士对话，根据玩家打倒的ソル・ニゲル的数量，可以获得不同的报酬。打倒12个的话，可以得知魔王アンゴルモア的情报。将全部的ソル・ニゲル打倒之后，可以拿到アンブロシア2个、ブランクミーディアム×2。打倒魔王アンゴルモア，可以拿到瑞贝卡的装备ファイナルステージ。

需要注意的是，在最终迷宫中也有净化球和ソル・ニゲル，不过它并未算在内。另外隐藏迷宫的ソル・ニゲル比较难找，在上期杂志中已经介绍了详细的走法，大家不妨参考一下。

全ソル・ニゲル一览

场所	具体位置	场所	具体位置
[illegible]	FLOOR1[illegible]	改造实验塔sect.3	FLOOR1[illegible]
废れ舍[illegible]	FLOOR1[illegible]	改造实验塔sect.[illegible]	FLOOR14
光遮る通地の底	FLOOR1[illegible]	改造实验塔sect.[illegible]	FLOOR13
往[illegible]	FLOOR1[illegible]	改造实验塔sect.[illegible]	FLOOR1[illegible]
排斥されし隔壁	FLOOR15	COCYTUS	FLOOR12
弃民街[illegible]	FLOOR10	TARTARUS	FLOOR14
虚ろなる幻灯机	FLOOR13	INFERNO	FLOOR14
系ぎ紡がれし路	FLOOR1[illegible]	ABYSS	FLOOR2[illegible]
毁された祭坛	FLOOR02	东南大陆	X 97025 Y 51874
[illegible]山	FLOOR03	东北大陆	X 81012 Y 83350
[illegible]	FLOOR1[illegible]	西南大陆	X 20370 Y 2748
[illegible]	FLOOR13	西北大陆	X 40850 Y 66740
改造实验塔sect.1	FLOOR12		

支线任务

万里寻兄

初到酒造乡ゴウノン时，一个名叫パラディエンヌ的女孩(4代的由莉)会让你帮忙寻找她的哥哥。她的哥哥在カポブロンコの里的自行车旁，完成这一任务后可以获得ブランクミーディアム×2、金のナイチンゲール。此分支关系到不少后续分支，故一定要完成。



支援灾区

在ハウムード第三居住区可以找到一位长得颇似2代剑之圣女的大姐。与她对话后，她会要求玩家提供资金和道具支援灾区。当然灾区人民是不会亏待你的，对应的报酬也是相当丰富的。

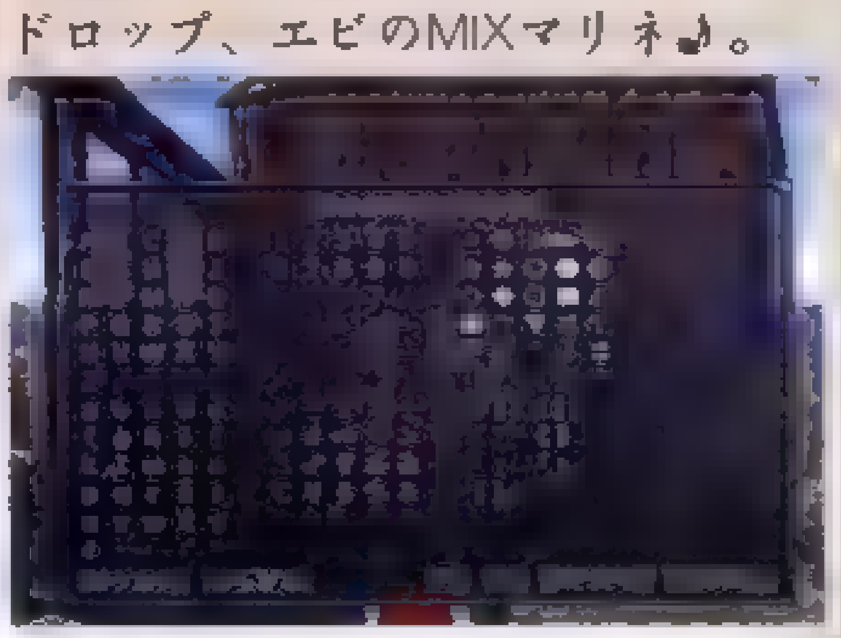
救援物资	报酬
ゴールベリー×20	[illegible]
[illegible]×5	[illegible]
元气[illegible]×10	凌霜の守[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

募金	报酬
100000	[illegible]
500000	[illegible]
1000000	[illegible]

父子和解

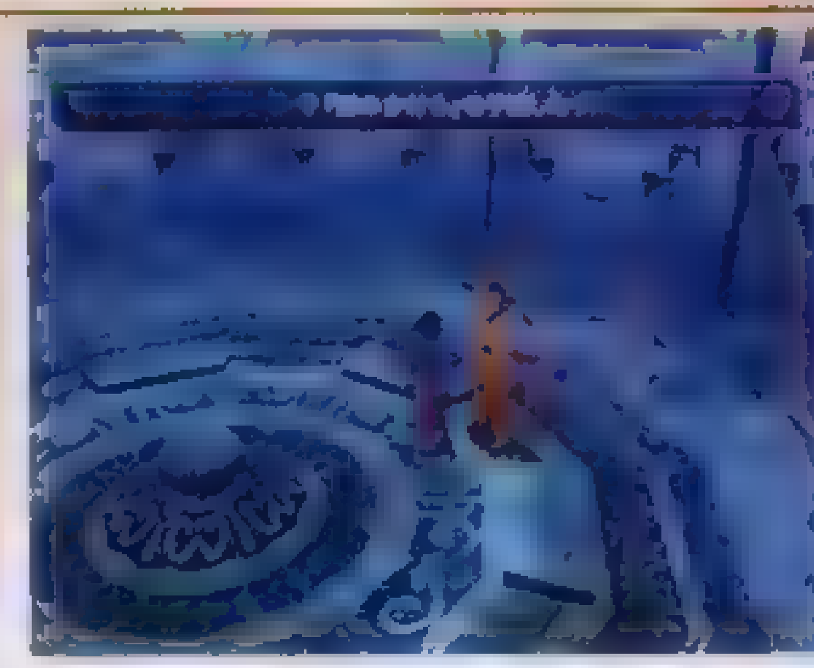
这个任务需要打过4座改造实验塔后才能进行。在ハウムード第三居住区有一对父子，父亲在FLOOR1的栈桥附近，儿子在FLOOR2的餐厅前。玩家的目的就是让父子两人和好，奖品是マイトガイ。

父亲会出3个问题要儿子回答，分别是母亲的遗物、母亲喜欢的花、母亲的拿手好菜。但儿子的记忆差得令人发指，玩家要与该区的居民对话来搜集情报，帮助儿子想起答案，之后再告诉父亲。答案需要玩家手动输入，纱迦遇到的3个答案是：ふるびたハンカチス、スノードロップ、エビのMIXマリネ♪。



泪之碎片

这个任务需要拿到テレポートオーブ之后才能进行。历代都有的泪之碎片(泪のかけら)，在本作中只是支线中出现的小道具。当玩家有ヒヨコバッジ时与弃民街ミッシーズミア的徽章合成专家对话，可以拿到セイクリッドボーイ。之后再与其对话，就会引发运输泪之碎片的任务。只要把泪之碎片交给虚ろなる幻灯机的FLOOR2的印第安青年(3代的ギャロウズ)，就可以获得克雷格的装备コヨーテM18F。



千里送蛋



初到阳惠の村ハニースデイ时，无赖の少年(3代的杰特)会让你帮忙把ハンプティ・ダンプティの卵送到魔天楼ライラベル的工会去。这个任务有时间限制，必须在打过ポンポコ山之前完成。更麻烦的是这个道具只要一进入战斗就会破损，所以建议是在拿到单轮车后立刻进行。玩家的报酬会根据其破损的次数而变化，一次都不破损的话可以拿到アンブロシア、フレイの护り和3000大洋。

アカ&アオ

这个任务需要拿到テレポートオーブ之后才能进行。把金のナイチンゲール、ボルタゲの羽交给ハウムード第三居住区的マイホームパパだった男性(3代的クライヴ)，可以拿到凯罗尔的装备アカ&アオ。金のナイチンゲール的拿法参看万里寻兄，而ボルタゲの羽是在矿山町ミラパルス入手的，方法是调查酒吧下方的某户人家的门。



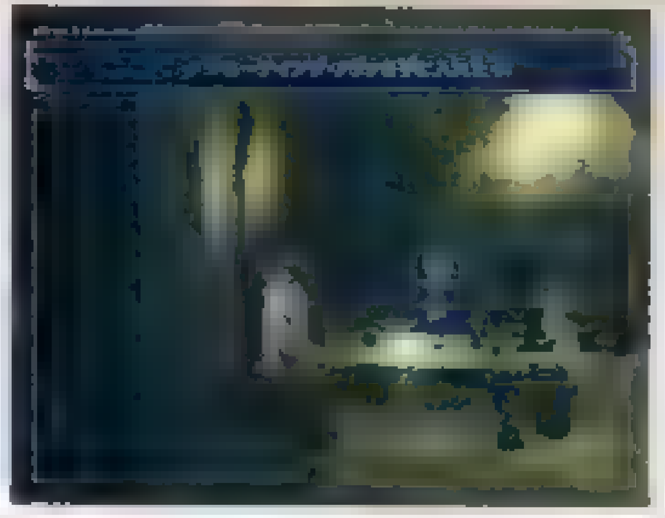
3DM-SMV
www.plumbook.cn

仙草アルニム

仙草アルニム也是历代都有的东西。当玩家打过4座改造实验塔并完成万里寻兄和泪之碎片的任务后，在矿山町ミラパルス的酒吧2楼可以看到4代的拉克薇尔和阿鲁诺夫妻俩以及由莉。和4代一样，拉克薇尔也是身染重病，而玩家的任务就是要找到仙草アルニム为她治病。

首先从由莉那里打听到仙草アルニム的情报，之后去虚ろなる幻灯机的FLOOR2找弹吉他的青年，他会要你去找アークセプター。与齐民街ミッシーズミア的徽章合成专家对话得知，要想合成アークセプター，需要5个D级徽章：ノーズヒーロー、マイトガイ、セイクリッドボーイ、ナイトプリンセス、チアフルガール。其入手方法分别如右表所示：

[illegible]	消灭一定数量的[illegible]ゲル后从[illegible]的红の女战士处拿到
[illegible]	参见父子和解部分
[illegible]	参见泪之碎片部分
ナイトプリンセス	打败[illegible]第三居住区的色情杂志(须3名男性上前调查)
チアフルガール	参见支援灾区部分

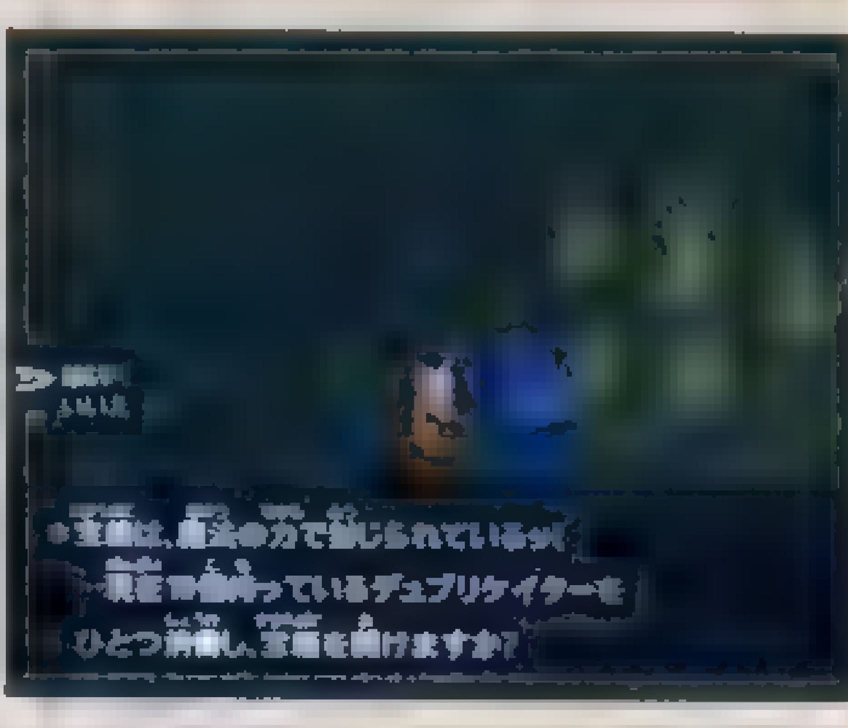


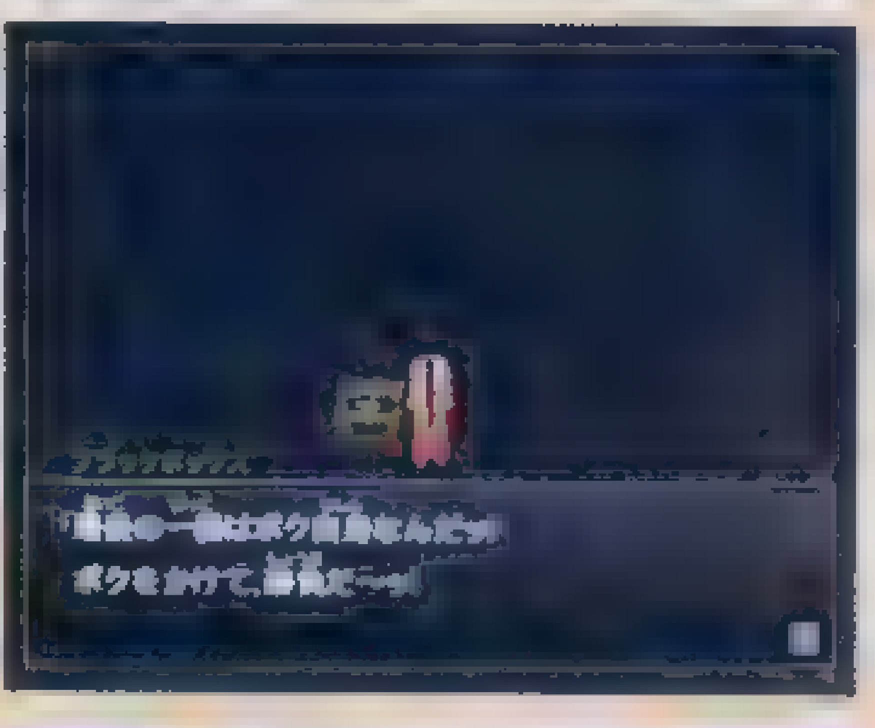
有了这5个D级徽章，就可以合成出アークセプター了(合成之后这5个徽章不会消失)。之后回到虚ろなる幻灯机，弹吉他的青年会给你仙草アルニム。把仙草アルニム送给拉克薇尔，任务就算完成了，奖品是枪克的装备シューティング・ノヴァ。

全宝箱研究

上期已经给大家介绍了多次开箱法。用这个BUG完成全宝箱收集的大业轻而易举。不过为了照顾不想用BUG的人，这里还要为大家提供相关信息!

游戏中一共有362个宝箱，除了最后开启的黑匣子，有361个宝箱等着玩家开启。其中城镇中有25个、迷宫中共有225个，推箱子迷你游戏的奖品有20个，再加上大地图上的91个宝箱，正好是361个。迷宫中的宝箱可以用侦察弹寻找，因此难度不大，拿齐全部解谜道具后回来仔细搜一遍，应该没有问题。而大地图上的隐藏宝箱就比较麻烦，就算你从隐藏迷宫COCYTUS拿到了ソナーキット，也只能显示附近的宝箱。幸好evelup.cn的FAN和翘洋一跳两位玩友已经为大家制作了全地图，大家按图索骥就没有问题了。





东南大陆的隐藏宝箱



1	X：77280 Y：42496	ドラゴンフォシル
2	X：89855 Y：41914	ギャラコロガシ×3
3	X：81641 Y：22186	ドラゴンフォシル
4	X：91560 Y：37664	ニンジャバッジ
5	X：93426 Y：27608	プリズムスタッフ
6	X：95354 Y：50986	冬の额冠
7	X：92866 Y：48551	アンブロシア
8	X：73251 Y：40991	デュプリケイター×5
9	X：87724 Y：32688	デュプリケイター×5
10	X：80854 Y：17160	バーサーカーバッジ
11	X：88492 Y：18181	5000元
12	X：68455 Y：7900	テント×5
13	X：69467 Y：10557	ガンスターサイン
14	X：76795 Y：26046	アゴニーアフェクト
15	X：70794 Y：31891	アイテムチェッカー
16	X：70846 Y：38365	ランドスティール
17	X：57804 Y：41340	アイソレイト
18	X：67657 Y：23369	失われた圣杯
19	X：84430 Y：37305	2000元
20	X：75889 Y：10097	ディスペル
21	X：64501 Y：7700	15000元
22	X：84907 Y：46924	キングクラウン

西南大陆的隐藏宝箱

1	X：41222 Y：34471	ハイパー
2	X：43962 Y：39534	ギャラコロガシ×5
3	X：32624 Y：34048	10000元
4	X：30416 Y：15262	ローレルクラウン
5	X：37518 Y：21356	デュプリケイター×5
6	X：36123 Y：27565	早击ちガンマン
7	X：34824 Y：23740	ゴールドサン
8	X：21240 Y：23804	ラッキーカード×3
9	X：12206 Y：22555	ドラゴンフォシル
10	X：16288 Y：31203	ネクタール×3
11	X：11163 Y：29355	ギャラコロガシ×2
12	X：18558 Y：37682	800元
13	X：15104 Y：48410	ブロンズサン
14	X：24709 Y：43234	テント×3
15	X：26850 Y：8976	ハートリーフ
16	X：31203 Y：14689	フレイの护り
17	X：40032 Y：9110	ゴールドムーン
18	X：49696 Y：8809	エボニーシャドウ
19	X：25621 Y：21938	スピードスケート
20	X：33428 Y：18193	圣骸布



西北大陆的隐藏宝箱

1	X：34592 Y：58526	2000元
2	X：33627 Y：53826	ポジティヴリアクト
3	X：39177 Y：59884	アイソレイトダーク
4	X：30041 Y：63340	ブロンズムーン
5	X：32606 Y：84687	ウイングローブ
6	X：29784 Y：50767	シルバーサン
7	X：51053 Y：79729	ハイドロブレッシャー
8	X：43846 Y：73372	ブロンズサン
9	X：37895 Y：76375	ライトベスト
10	X：47362 Y：84870	シルバーサン
11	X：23630 Y：83353	ドラゴンフォシル
12	X：7720 Y：53501	キャットハンド
13	X：12828 Y：77001	コメットマーク
14	X：18872 Y：78330	フラジャイル
15	X：16390 Y：88547	デュプリケイター×6
16	X：18164 Y：67104	ナイトバッジ
17	X：14734 Y：62138	ギャザー
18	X：21844 Y：65331	チェーンベスト
19	X：27504 Y：72416	プリーストバッジ
20	X：20033 Y：58607	ギャラコロガシ×5
21	X：36109 Y：72674	ドラゴンフォシル
22	X：34054 Y：66111	スカイツイスター
23	X：31532 Y：54222	デュプリケイター×5
24	X：43793 Y：89904	ゴールドムーン
25	X：41148 Y：64667	クリメイション
26	X：41531 Y：87708	レッドベッパー
27	X：27782 Y：82677	ヘビーガート
28	X：29174 Y：66685	黑尖枪



东北大陆的隐藏宝箱



1	X：61994 Y：86348	ブロンズムーン
2	X：79705 Y：63733	ドラゴンフォシル
3	X：78723 Y：70499	バッドオーメン
4	X：82790 Y：72594	シルバーサン
5	X：73443 Y：77120	ドラゴンフォシル
6	X：82823 Y：77093	15000元
7	X：97222 Y：68818	シルバームーン
8	X：93220 Y：69095	ゴールドサン
9	X：78429 Y：83121	ドラゴンフォシル
10	X：67744 Y：83161	5000元
11	X：70018 Y：90818	リジェネレイション
12	X：52816 Y：95659	十戒の磐柱
13	X：55230 Y：91656	ジェニウスプロテクト
14	X：71876 Y：75640	ブロンズサン
15	X：68134 Y：71862	ストーンバレット
16	X：69942 Y：62923	シャットアウト
17	X：75772 Y：62696	プロテクトローブ
18	X：84421 Y：70559	プロテクト
19	X：76215 Y：68351	バーサーカーバッジ
20	X：82890 Y：82088	ラッキーカード×5
21	X：60007 Y：56073	小さな花

说明：地图上的白点即代表宝箱位置，其编号与表格一一对应。有几个宝箱需要拿到巨像兵后才能取得，另外还有几个宝箱需要进行特殊传送，方法上期介绍过了，在此特别注明：
东南大陆的21需要玩家从X：[illegible]Y：[illegible]进行特殊传送才能取得。
东南大陆的22需要玩家从X：[illegible]Y：[illegible]进行特殊传送才能取得。
西北大陆的23需要玩家从X：[illegible]Y：[illegible]进行特殊传送才能取得。

城镇迷宫的宝箱统计

梦の通路	[illegible]
[illegible]の星	[illegible]
[illegible]の森	[illegible]
[illegible]	[illegible]
矿山町[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]第三居住区	[illegible]
[illegible]	[illegible]
改造实验塔[illegible]	[illegible]
改造实验塔[illegible]	[illegible]
改造实验塔[illegible]	[illegible]
改造实验塔[illegible]	[illegible]
改造实验塔[illegible]	[illegible]
COCYTUS	[illegible]
INFERNO	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ABYSS	[illegible]

3DM-SM
www.plumbook.cn

聖剣伝説4

文 晴天　美编 非非

虽然本作的操作方式和系列以往的正统作品有了很大的不同，但是3D所呈现的细腻画面和由MONO所衍生出来的攻击方式的确会吸引到不少动作派玩家的目光，本期我们将为大家列出所有徽章的取得方法和装备效果，以及达成每关S级评价的必要条件，希望能帮助大家尽快获得强力的徽章并体会到更加华丽与爽快的战斗。

圣剑传说4	Square Enix	A・RPG
PS2	圣剑传说4	日版
	2006年[illegible]	[illegible]
	无对应周边	对应玩家年龄　全年龄

S级评价达成条件

游戏中每关的评价共分为过关时间(クリアタイム)、消灭敌人数量(倒した敌数)、总共受到的伤害(受ダメージ)、消灭王冠敌人的数量、最大连击次数(连续ヒット)、获得金币数量(取得メダル)、获得的金钱(取得ルク)七个部分，右边所给出的数值为每个项目S级评价所需要的成绩，在游戏中玩家还可以随时打开菜单查看每项成绩的具体数值，只有确保有6个以上的项目达成S级评价才能获得每个关卡总的S级评价。

章节	クリアタイム	倒した敌数	受ダメージ	王冠敌数	连续ヒット	取得メダル	取得ルク
序章	3：40	62	87	3	14	250	983
1	17：47	87	427	33	95	459	1097
2	27：25	299	1059	58	95	687	2637
3	58：44	333	1074	59	59	1140	2381
4	1：12：45	250	2612	28	75	837	2002
5	1：21：32	194	2716	2	94	534	3348
6	57：17	197	2167	10	54	665	2262
7	59：42	241	2557	23	33	762	1784
8	2：02：44	368	4049	29	61	697	3278

徽章全收集目指

作为辅助玩家战斗的重要组成部分，装备强力的徽章不但可以让玩家在初期获得更高的能力，尤其是在HARD以上的难度，它的作用就更为明显，游戏中基本上所有的徽章都需要玩家达成数次S级评价才会出现，只要结合上面的表格再配合熟练的操作，相信大家一定都能够顺利达成全徽章收集的目标。



徽章名称	装备效果	获得条件
バスターウォリアー	攻击范围增加	NORMAL难度下序章以外的章节杀敌数达成3次S级评价
ドラゴンウォリアー	敌人无法防御大剑攻击	HARD难度下序章以外的章节杀敌数达成4次S级评价
カオスウォリアー	对敌人的伤害部分转化为自己的HP	ULTIMATE难度下序章以外的章节杀敌数达成4次S级评价
ソードマスター	初期攻击力增加(小)　树藤等级+1	取得300个以上的红色方块
ブレードマスター	初期攻击力增加(中)　树藤等级+2	NORMAL难度通关并且获得1250以上的红色方块
ウォーマスター	初期攻击力增加(大)　树藤等级+3	HARD难度通关并且获得2500以上的红色方块
ライドマスター	大剑的攻击频率增加	CHALLENGE AREA中共有7个关卡的总评价达到S级
ローリングマスター	使用树藤抓住MONO后可连续旋转	CHALLENGE AREA中共有7个关卡的总评价达到S级
ガードマスター	可防御来自所有方向的攻击	CHALLENGE AREA28获得S级评价
森のわんぱく小僧	初期的大剑变为木刀	HARD难度下共有4个序章以外的章节达成S级评价
灼热の覇王	普通攻击一直附带燃烧效果	ULTIMATE难度通关并且使用火属性攻击消灭掉1000个敌人
冰雪の覇王	普通攻击一直附带冰冻效果	ULTIMATE难度通关并且使用冰属性攻击消灭掉1000个敌人
炎の守人	不会陷入燃烧状态	CHALLENGE AREA09获得S级评价
冰の守人	不会陷入冰冻状态	CHALLENGE AREA12获得S级评价
树の守人	不会陷入麻痹状态	CHALLENGE AREA06获得S级评价
光の守人	不会陷入黑暗状态	CHALLENGE AREA21获得S级评价
月の守人	不会陷入混乱状态	CHALLENGE AREA15获得S级评价
冥の守人	不会陷入眩晕状态	CHALLENGE AREA03获得S级评价
石の守人	不会陷入石化状态	CHALLENGE AREA22－24获得S级评价
暗の守人	不会陷入中毒状态	CHALLENGE AREA25～27获得S级评价
ソウルマスター	属性弹的效果延长(短)	NORMAL难度下序章以外的章节消灭王冠敌人的数量达成3次S级评价
スピリットマスター	属性弹的效果延长(中)	HARD难度下序章以外的章节消灭王冠敌人的数量达成4次S级评价
エレメンタルマスタ	属性弹的效果延长(长)	ULTIMATE难度下序章以外的章节消灭王冠敌人的数量达成4次S级评价
サラマンダーの盟友	サラマンダー弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的400个以上的サラマンダー弹

徽章名称	装备效果	获得条件
ウンディーネの盟友	ウンディーネ弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的400个以上的ウンディーネ弹
ジンの盟友	ジン弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的ジン弹
ノームの盟友	ノーム弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的ノーム弹
ドリアードの盟友	ドリアード弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的ドリアード弹
シェイドの盟友	シェイド弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的シェイド弹
ルナの盟友	ルナ弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的ルナ弹
ウィスプの盟友	ウィスプ弹以最大持有量2倍的状态开始游戏	HARD难度通关并且获得的200个以上的ウィスプ弹
ナイトスナイパー	普通弹弓的威力上升(小)	使用弹弓消灭250个以上的敌人
クィーンスナイパー	普通弹弓的威力上升(中)	NORMAL难度通关并且使用弹弓消灭500个以上的敌人
キングスナイパー	普通弹弓的威力上升(大)	HARD难度通关并且使用弹弓消灭1000个以上的敌人
パチンコヒットマン	普通弹弓附带惊恐状态	HARD难度下最大连击数达成5次S级评价
パチンコハンター	普通弹弓可以攻击面前的扇形区域	ULTIMATE难度下最大连击数达成4次S级评价
ウィスプマスター	使用树藤旋转MONO可以造成惊恐状态	HARD难度通关并且使用MONO砸死500个以上的敌人
ウィスプキング	使用树藤扔出的MONO不容易破坏	NORMAL难度通关并且使用MONO砸死250个以上的敌人
オーガナイト	初期HP最大值上升(小)	获得300个以上的绿色方块
トロルナイト	初期HP最大值上升(中)	NOMAL难度通关并且获得1250个以上的绿色方块
タイタンナイト	初期HP最大值上升(大)	HARD难度通关并且获得2500个以上的绿色方块
フェニックスナイト	HP缓慢回复	CHALLENGE AREA30获得S级评价
ストーンルークス	防御力上升(小)	NORMAL难度下序章以外的章节总共受到的伤害达成3次S级评价
アイアンルークス	防御力上升(中)	HARD难度下序章以外的章节总共受到的伤害达成4次S级评价
ダイアルークス	防御力上升(大)	ULTIMATE难度下序章以外的章节总共受到的伤害达成4次S级评价
ルーンウィッチ	初期MP最大值上升(小)　魔法等级+1	取得125个以上的蓝色方块
エンジェルウィッグ	初期MP最大值上升(中)　魔法等级+2	NORMAL难度通关并且取得625个以上的蓝色方块
ホーリーウィッグ	初期MP最大值上升(大)　魔法等级+3	HARD难度通关并且取得1250个以上的蓝色方块
マジックアルケミスト	MP缓慢回复	CHALLENGE AREA29获得S级评价
マジックマスター	魔法消耗的MP减半	NORMAL难度通关并且消灭700个以上的皇冠敌人
精灵の申し子	魔法的持续时间延长	HARD难度通关并且消灭1000个以上的皇冠敌人
トレジャーハンター	敌人掉落回复道具的几率上升	破坏700个以上的MONO
ニキータのまぶだち	敌人陷入惊恐状态时掉落大量金钱	获得2000000以上的金钱
森の王者	强化CHALLENGE AREA中兽人系宠物的能力	NORMAL难度下序章以外的章节过关时间达成5次S级评价
キャルテンロリマー	强化CHALLENGE AREA中机械士兵系宠物的能力	HARD难度下序章以外的章节过关时间达成5次S级评价
タナトスキング	强化CHALLENGE AREA中幽灵系宠物的能力	ULTIMATE难度下序章以外的章节过关时间达成4次S级评价
モンスターテイマー	CHALLENGE AREA中宠物的攻击力上升	CHALLENGE AREA中宠物消灭的敌人数达成20次S级评价
モンスターバディ	CHALLENGE AREA中宠物的防御力上升	取得150个以上的宠物蛋
[illegible]ナの圣战士	[illegible]直保持[illegible]和[illegible]的状态	ULTIMATE难度下序章以外的章节达成[illegible]次S级评价并且CHALLENGE AREA中达成32次S级评价
圣剑の战士	一直手持圣剑	NORMAL难度通关并且NORMAL难度下序章以外的章节达成5次S级评价

©2006 SQUARE ENIX CO.，LTD.All Rights Reserved

SUMMON NIGHT 4
サモンナイト

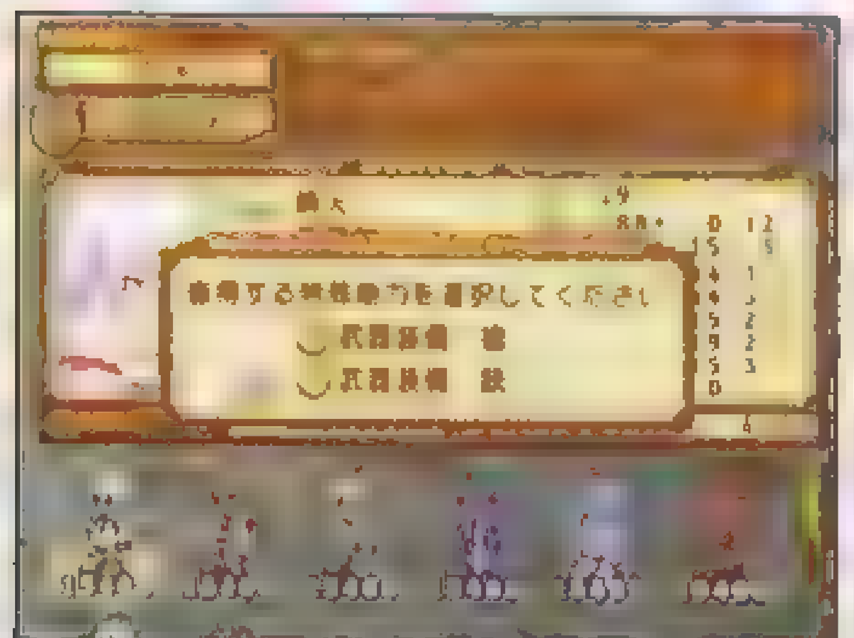
召唤之夜4	Banpresto	S・RPG
PS2 サモンナイト4		日版
无对应周边	对二玩家年龄	全年龄

《召唤之夜4》的确是一个值得深入研究的游戏，上期为大家总结了所有MINI游戏的相关资料后，本次将把转职系统和隐藏迷宫"无限界廊"的全部要素和大家一起分享，只要利用这两期研究中所提及的所有特殊物品就能获得GALLERY中的大多数项目，而通关后所出现的角色特写则与玩家在游戏中和他们的好感度有关，当然在每一章的结尾和其进行"夜会话"是提升好感度的主要手段，所以要收集齐所有角色的通关特写必须要将本作通关十次以上……

文 晴天　协力 阳光育成计划成员 hizame　美编 菲菲

转职系统全分支





战斗中角色的成长绝对是各位玩家最关心的问题，而每次达到转职所需要的等级后，根据不同的选择我方角色就会得到不同的称号并提升相应的能力，下面就为大家列出主要角色的转职等级和转职分支。表中用红色表示的部分为建议选择的分支，并且第二次转职时的第三个选项只有在第一次转职时选择第二个选项才会出现；后期加入的同伴如果需要进行第一次转职，还需要前往夏奥美的店铺降低到第一次转职前的等级才行。

莱伊

男主角的能力成长十分平均，战士型应兼顾远程攻击，召唤型则着重强化最大MP和召唤ランク。

转职等级		选项分支	获得称号	提升能力
战士型	12	武器装备 枪	龙の护り手	移动步数+1、AT+5
		见切	召龙剑士	移动步数+1、TEC+5
	19	フロントアタック	双界の勇者	防具装备 重装、AT+10、上段移动力+1
		见切/武器装备 枪	越响者	移动步数+1、上下段移动力+1、DF+8
		武器装备 铳	ドラゴンライダー	上下段移动力+1、防具装备 着物、TEC+10
第二次转职会统一提升兽属性召唤ランク+1、机/鬼/灵召唤ランク+1				
召唤型	13	眼力	ドラゴンテイマー	最大MP+15
		见切	龙使い	最大HP+15
	20	幻实防御	クロスレイヤー	AT+10
		见切/眼力	龙に爱されし者	TEC+10
		武器装备 投具	双界の贤者	最大MP+50
两次转职都会提升兽属性召唤ランク+1、机/鬼/灵召唤ランク+1				

菲儿

女主角战士型的成长优于男主角，而召唤型虽然持续作战能力不错，但是魔法伤害则要略逊一筹。

转职等级		选项分支	获得称号	提升能力
战士型	12	眼力	龙の护り手	AT+3
		防具装备・着物	疾风の剑士	TEC+5、兽属性召唤召唤ランク+1
	20	フロントアタック	双界の战姬	防具装备 重装、AT+10、上段移动力+1
		防具装备・着物/眼力	越响者	移动步数+1、上下段移动力+1、TEC+10
		勇猛果敢	龙と共に驱ける者	上下段移动力+1、DF+8
第二次转职会统一提升兽属性召唤ランク+1、机/鬼/灵召唤ランク+1				
召唤型	13	眼力	龙使い	HP+15
		见切	ドラゴンサモナー	MDF+4
	21	心眼	クロスレイヤー	武器装备 投具、上下段移动力+1、最大HP+50
		眼力/见切	ドラゴンガンナー	下段移动力+1、最大MP+30、MAT+5
		魔抗	双界の圣女	DF+8、MDF+8
两次转职都会提升兽属性召唤ランク+1、机/鬼/灵召唤ランク+1				

米尔莉芙

MAT和DF的成长较高，比较适合进行战斗辅助，后期的回复技能甚至可以一发扭转局势。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
16	ユニット召唤	おまえんば	最大MP+15(人)、最大MP+30(龙)
	アイテムスロー	おしゃまさん	MAT+5(人)、最大HP+30(龙)、MAT+10(龙)
26	魔抗	虹翼の守护龙	最大MP+50(人)、MAT+3(人)、AT+10(龙)、MAT+10(龙)
	アイテムスロー/ユニット召唤	慈爱の魔法龙	下段移动力+1(人)、MDF+8(人)、AT+10(龙)、TEC+10(龙)
	幻实防御	梦幻の护法龙	上段移动力+1(人)、MAT+10(人)、DF+8(龙)、MDF+8(龙)

柯拉尔

龙之子中MAT成长最高的角色，无论是魔法攻击还是战斗辅助都能轻松胜任。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
15	移动步数+1	おすましさん	AT+3(人)、TEC+3(人)、最大HP+30(龙)
	召唤ランク+1	おりこうさん	MAT+3(人)、MDF+2(人)、最大MP+30(龙)
25	眼力	碧鳞の守护龙	AT+10(人)、AT+10(龙)、MAT+10(龙)
	召唤ランク+1/移动步数+1	俊英の闪攻龙	上下段移动力+1(人)、TEC+10(人)
	兽属性召唤ランク+1	神秘の护法龙	AT+10(龙)、TEC+10(龙) MAT+10(人)、DF+8(龙)、MDF+8(龙)

莉谢尔

魔法师中AT成长较高的角色，升级时可着重提高DF和TEC两项数值。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
15	见切	机界召唤师	最大MP+15、MAT+3
	移动步数+1	おたんぱ召唤师	最大MP+15、TEC+3
24	召唤装备数+1	机界新星	机属性召唤ランク+1、移动步数+1、下段移动力+1、MDF+4、最大MP+30
	移动步数+1/见切	机攻召唤师	召唤装备数+1、上段移动力+1、AT+5、MAT+5
	防具装备・着物	トリックガンナー	移动步数+1、DF+4、TEC+10

鲁西安

MDF和TEC成长较高的角色，建议朝物理攻击型方向发展，后期是消灭敌方召唤师的主力。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
17	防具装备・ローブ	法剑士	MAT+5
	移动步数+1	旋风剑士	TEC+5
26	魔抗	圣灵の剑士	MAT+5、TEC+5
	防具装备・ローブ 移动步数+1	魔幻の剑士	TEC+5、MP+10
	武器装备・大剑	俊英の剑士	AT+10、HP+30

古兰德

AT和DF成长较高的角色，建议利用转职消除掉其MDF低的弱点，并利用饰品来抵抗各种异常状态。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
14	威压	枪击手	AT+5
	移动步数+1	ガードランサー	MDF+4
24	武器装备・斧	电光の[illegible]	上段移动力+1、AT+10、チャージ
	移动步数+1，威压	[illegible]の[illegible]	カウンター、上下段移动力+1、TEC+10
	鬼属性召唤ランク+1	コマンドサモナー	下段移动力+1、MDF+8

©FLGHT-PLAN©BANPRESTO 2006 キャラクターデザイン 饭塚武史 シナリオ 都月狩

敏特

由于可以使用S级兽属性召唤兽，并对兽属性拥有极高的抗性，绝对是优先培养的角色。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
14	MAT+5	高位召唤师	兽属性召唤ランク+1
	DF+4	召唤兽医	兽属性召唤ランク+1
25	心眼	幻兽界の才媛	上下段移动力+1、MDF+8
	魔抗	翡翠の贤者	下段移动力+1、最大MP+50、MAT+5
	武器装备・投具	新绿の守护者	上段移动力+1、MAT+10

莉碧尔

惟一能够使用高级回复魔法的角色，利用众多的凭依魔法还能迅速缩小敌我双方的能力差距。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
16	最大MP+15	知识の天使	无
	最大HP+15	守护の天使	无
25	魔抗	光辉なる圣天使	最大MP+30、MDF+4、灵属性召唤ランク+1
	武器装备・弓/远距离攻击・星光	凛凛たる星天使	移动步数+1、MAT+10
	幻实防御	罪を断つ闪天使	移动步数+1、TEC+10

塞隆

TEC成长较高的角色，通过转职可以大大提升自身的物理攻击力，而且持续作战的能力也不错。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
14	眼力	炼击の贵公子	AT+5
	见切	あやかしの贵人	MAT+10
24	心眼	龙拳皇	AT+10
	眼力/见切	舞斗の龙王	上下段移动力+1、TEC+10
	武器装备・杖	鬼龙の法师	MAT+10、下段移动力+1

阿罗艾丽

由于可以使用远程攻击，配合上兽属性的辅助魔法可以安全快速地消灭敌人。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
15	武器装备・枪	勇ましい翼	AT+5
	见切	气高き翼	TEC+5
24	俊敏	苍空の枪乙女	AT+10、最大HP+15
	见切/武器装备・枪	神弓の战姬	TEC+10、最大HP+15
	ユニット召唤	天岭の咒术士	召唤装备数+1、MAT+10、最大MP+15

阿鲁巴

AT和MDF成长较高的角色，配合强力的攻击技能可以达到对敌人一击必杀的效果。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
16	移动步数+1	骑士见习い	DF+4
	カウンター	未完の勇者	DF+4
25	フロントアタック	大树の骑士	武器装备 斧、上段移动力+1、AT+10、
	移动步数+1/カウンター	ブレイブナイト	防具装备 重装、下段移动力+1、DF+8、
	勇猛果敢	未来の勇者	移动步数+1、TEC+10

茜

整个游戏物理攻击回避率最高的角色，配合专用的忍术是吸引敌人火力的最佳人选之一。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
15	见切	朱の上忍	TEC+5
	武器装备・ツメ	ニンジャガール	AT+5
第一次转职会统一提升召唤装备数+1、上段移动力+1			
26	勇猛果敢	朱の匠忍	移动步数+1、TEC+10
	见切/武器装备・ツメ	宗家を继ぐ者	狙いうち、AT+5、MAT+5
	俊敏	セクシイくのいち	AT+10、最大HP+15

由于篇幅的关系，琉姆和波姆尼特的转职分支将会收录在下期的最后研究中，给各位玩家造成的不便希望大家见谅。

赛库塔

利用偏光迷彩的效果可以深入敌后，后期某些战斗必须靠他才能轻松达成Brave Clear。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
15	AT+5	怒りの战鬼	无
	TEC+5	悲しみの战鬼	无
第一次转职会统一提升上段移动力+1			
25	放电	バニッシャー	AT+10
	机召唤ランク+1	钢壁の守护者	DF+8
	移动步数+1	シャドウヒーロー	武器装备 太刀、TEC+10

古兰柏德

DF成长最高的角色，加上全异常状态和凭依无效的特技，战斗能力十分优秀。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
17	AT+5	重炮机兵	无
	DF+4	ディフェンダー	无
26	卫星攻击・β	最终兵器	AT+5、最大HP+30
	卫星攻击・α	重装机神	AT+10
	充电	ガーディアン	DF+8
第二次转职会统一提升上下段移动力+1			

信玄

AT和TEC成长较高的角色，升级时应主要提升DF，否则一旦被敌人命中就会造成很大的伤害。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
14	俊敏	疾风の剑客	TEC+5
	心眼	不动の剑客	DF+4
24	见切	神威の剑豪	上下段移动力+1、TEC+10
	俊敏/心眼	三味线无宿	武器装备 投具、上段移动力+1、AT+5、DF+4
	威压	菩萨の剑圣	下段移动力+1、DF+8

无限界廊制霸

作为本作惟一的"隐藏迷宫"，这里迎接玩家的将是前所未有的极限挑战，每通过一层玩家都可以选择返回村庄进行休整，当再次进入时可直接挑战下一层。整个"无限界廊"每层和野外的自由战斗一样，都拥有特殊敌人单位，整个游戏的最强装备和召唤兽只能在它们的身上才能获得。



注意事项

①一周目第9话或二周目第4话后就可挑战"无限界廊"，随着剧情的发展，12话后可以进入第6界廊，18话后可以进入第11界廊。

②在迷宫的最底层等待玩家的将是游戏中最强的隐藏敌人，全员LV50，战斗一旦开始就不能撤退，玩家在这之前一定要做好万全的准备。

阶层	Pユニット	Pユニット物品
第1界廊・回天の间	ビッグゴレム	ヒューマの魔弓、ハイブレイド、ハースニール
第2界廊・机界	ハイタケシー	星幽の杖、サバキの小太刀、フレイムメイル
第3界廊・鬼妖界	フロット	ウェルヘイブン、ロボウ、モールベスト、月光斗具
第4界廊・灵界	オオタコツボ	バズフレイム、ドール・バシュ、ハウンドクロー
第5界廊・幻兽界	鬼忍兵	シチセイ、狂月针、铁人の包丁
第6界廊・回天の间	ダイミョージン	まじかるくろす、破灵刃、真・绝对勇者剑、コバコミズキ
第7界廊・机界	テテスター	エクスシアロッド、合金无线机、晶冥剑
第8界廊・鬼妖界	デラバンブキーノ	ベルヴァクロー
第9界廊・灵界	小妖狐	ファントムローブ、武神斗具
第10界廊・幻兽界	ボクス	ラビッドファイア、思い出の手镜、ボカボカベスト、エンジフウサツ
第11界廊・回天の间	ボワアッシュ	魔眼の短剑
第12界廊・机界	ガマ头领	デジの素、勇者ドリル
第13界廊・鬼妖界	サハギョ	ケゴンホウセン
第14界廊・灵界	ギガライザー	誓いの枪、リリアネスの冠、龙鳞の铠
第15界廊・幻兽界	イタズラ幽灵	[illegible]王の铠
第16界廊・回天の间	アクアワニム	センジュユウ[illegible]
第17界廊・转生の墟	ユヅキ、リゼルド、オーレル、ピア	导きの细剑、狮子の宝剑、圣女の法衣、つぎはぎの石盔

文 阳光育成计划成员 Sai 美编 菲菲



世界传说 光明神话 Alfa System RPG
PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 日版
对应玩家年龄：全年龄

研究中心

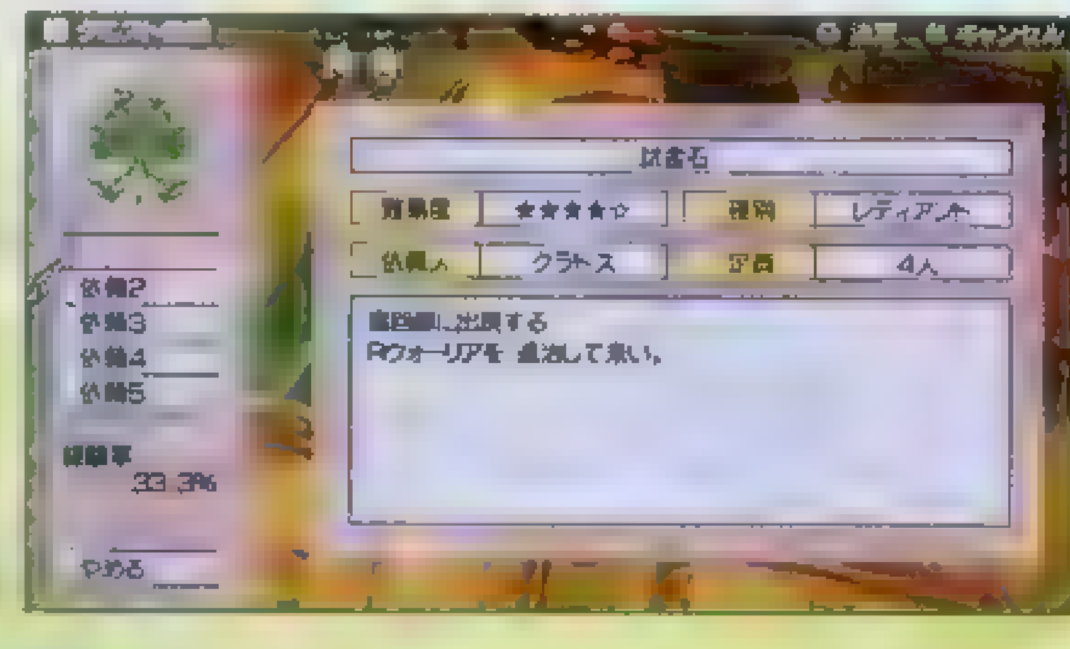
最近这阵子一直在打《世界传说 光明神话》，相比这个系列之前的几部作品，除了借助PSP的机能，在画面、音乐等等方面有了长足的进步之外，游戏的玩法也变得完全不一样了。以收集为主使得这款游戏的游戏时间大大延长，以至于有人说这款游戏很接近网络游戏的玩法。事实也确实如此，虽然后期枯燥的练级过程难免会让人感到些许乏味，但打出高级装备后的成就感也同样是过去体会不到的，本期就来跟大家一起分享一下关于这个游戏的一些心得吧。

职业套装任务详解

要引发该任务从而获得各职业的套装必须完成以下几个步骤：

首先要在アイリリー城引发和クラトス的对话，对话内容就是关于传说中的武具レディアント装备的，之后通过来回进出城镇刷出探索任务“魔回廊调查”，该任务中リフィル会同行，去魔回廊三层发生BOSS战的地方完成剧情后任务终了。

之后在ドーブルーン完成密林和リオン合流并打败巨兽ベヒモス的剧情任务后回到アイリリー刷出种别为“レディアント”的特殊任务“试金石”，在魔回廊2层找到目标Rウォーリア并干掉它完成任务，之后就可以正式在各个城镇接到寻找各职业的レディアント装备的任务了。



格斗家

转职成格斗家到ガヴァダ刷出レディアント任务，然后按照要求前往冰之洞窟，在3层最深处遇到Rグラプラー，一对一，对手的攻击速度和攻击力都非常高，而且招式很容易破防，要多利用兜后来制造进攻机会。打赢之后回去和セネル对话完成任务并得到其中一件武具。之后以相同方法刷出其他的3件



装备，Rグラプラー出现的位置都在2层或者3层固定的地方，收集全后得到称号“グラプラー”，效果为物理伤害力提高。与此类似，其他套装任务也需要分几次完成才能获得全部的武具。

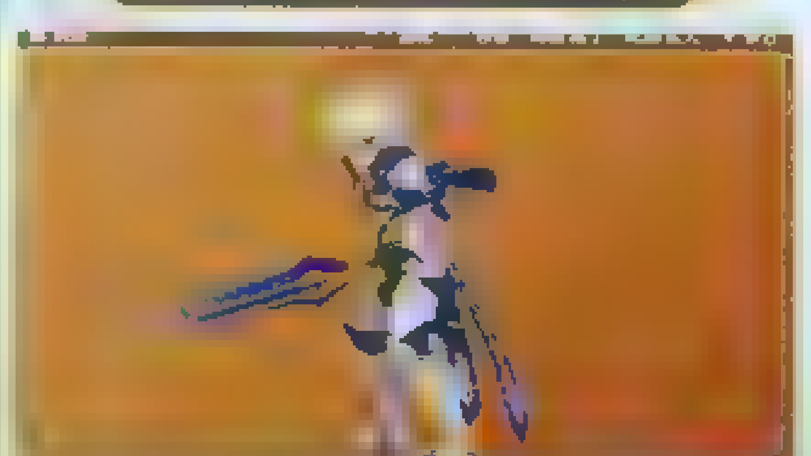
剑士

转职成剑士去ドーブルーン接到



任务，之后去矿山。Rフェンサー出现在第2或者第3层的房间里，路不长很容易找。和魔法剑士一样，他攻击完毕后也会傻傻地往回跑，抓紧这个机会拼命进攻吧，魔神剑系列的特技依旧很好用。剑士套装共有6个部分，集齐之后和斯坦对话得到称号“ロイヤルガード”，可以在通常移动中回复HP。

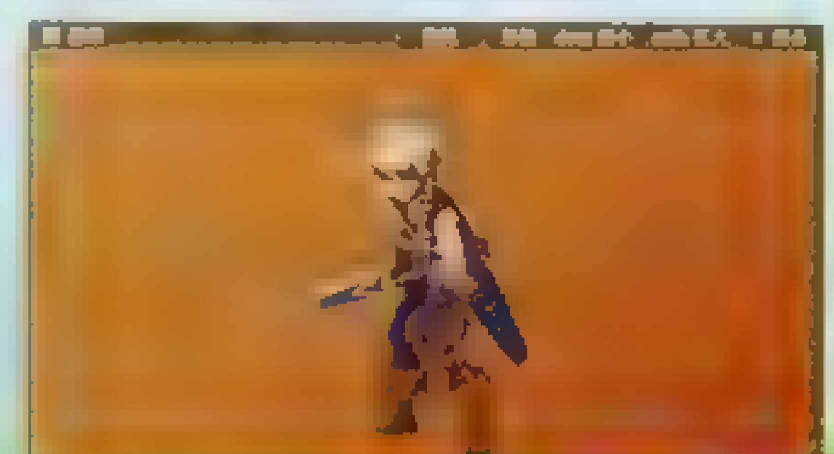
魔法剑士



转职成魔法剑士后去ドーブルーン接到任务后去熔岩谷。Rパラディン会随机出现在1到3层的固定地点，打法基本和对库拉托斯类似，魔法剑士一共有5件装备，拿全之后和伍德罗对话得到称号“パラディン”，效果为避免一次攻击的后仰状态。

盗贼

转职成盗贼到ドーブルーン接到レディアント任务后到溶岩谷。Rシーフ都出现在1层和2层，很容易找，他的各项数值很低，但是移动和出招的速度非常快，装备不够好的话打起来还是有一定难度的。套装共有5件，拿全之后去露蒂那里得到称号“マスターシーフ”，作用为开宝箱时好道具出现率提高。



战士

转职成战士到アイリリー接到レディアント的任务后去世界树の麓。这里值得一提的是，由于公会出现任务基本上是以未完成过的优先，所以只要该城镇的任务完成率高，那么レディアント任务是很容易出现的，像笔者的情况アイリリー的其他任务全部完成之后几乎每次都是100%直接出套装任务的。这次的装备也是6件，Rウォーリア可能出现的位置有四个，第一层的左上和右上，第二层的右上以及中间的空地，加上该迷宫的岔道很多，找起来是很麻烦的，对手的动作比较慢，应该很容易就能打赢。集齐之后去利德那得到称号“ベルセルク”，效果为通常移动中オーバーミッツ槽上升。



僧侣

转职成僧侣到アイリリー接到レディアント任务后到结界の社殿。笔者在完成这里的攻略时遇到了一个很特殊的情况，当时笔者的进度正好是倒数第二个剧情任务，也就是最终迷宫出现前的那个，任务的情报获得对像是リフィル，而恰好这个套装任务的对像也是她，以致于笔者刷新了一个小时都不见任务出现，最后索性把剧情任务完成了，没想到居然出现了套装任务，仔细想想才明白了其中的原因，公会里与某个NPC有关的任务一次只会出现一个，而剧情任务是不会被取代的，因此其他与该角色相关的任务就会被暂时屏蔽掉，直到完成了剧情任务后才会再次出现。Rヒーラー是个找和打都很麻烦的家伙，他随机出现在社殿的1，2层的几个位置，由于里面的道路狭窄所以很容易被敌人追上。他本人几乎无咏唱的气绝小锤子加上不时的加血也十分难缠，鉴于僧侣职业那少得可怜的HP还是小心点应付为妙。收集完5件装备后和莉菲尔老师对话得到称号“大僧正”，效果为诗唱速度提高。

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2008 NBGI

魔术师

转职成魔术师到アイリリー接



レディアント任务后到魔回廊。Rウィザード随机出现在1，2层，非常容易找到，战斗时完全不必和他对唱魔法，由于2HIT就能中断咏唱，他有机会唱出来的只有几乎没什么威力的下级魔法，用杖慢慢敲死他就行了。套装一共5部份，集齐之后和基尼亚斯对话得到称号“マジックユーザ”，效果为术攻击力上升。

主教（ビショップ）

转职成ビショップ到ガヴァダ接到レディアント任务后前往太古之森，Rセージ的出现位置也有4个，分别在第1和第2层的左右两边，战斗方式和打魔术师完全一样。拿全5件装备后回去和哈洛露多对话得到称号“法の番人”，作用是TP消耗减少。

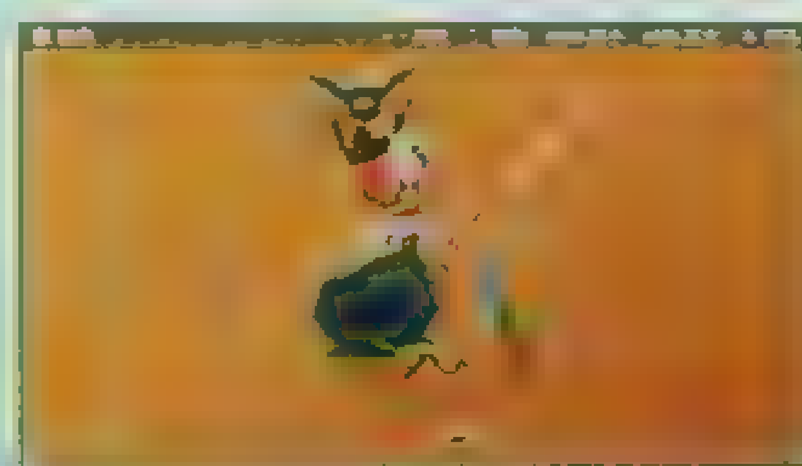
狩人

转职成狩人到ドーブルーン接到レディアント任务后到密林。Rハンター出现在1层和2层共3个固定地点，不难找到，战斗就更加简单了，直接对射拼HP都能获胜。得到全部5件装备后回去找娜娜丽索取称号“名猎师”，效果为攻击时的Critial率大幅提高。

忍者

转职成忍者到ガヴァダ接到レディアント任务后前往冰之洞窟。Rニンジャ就出现在2层几个非常容易找到的位置，坦白说，忍者这个职业在设计上是非常用心的，无论是招式的名称还是动作的表现都十





分华丽，而且数值也不低，它的出现几乎完全取代了剑士和格斗家在笔者心中的地位。虽然是一对一的战斗，还是具有一定难度的，建议多多利用忍者独特而帅气的前冲和闪避来制造机会攻击。拿齐装备后和尤金对话得到称号“SHINOBI”，作用是移动中异常状态恢复。

至此，所有职业的套装就收集完全了，最后要说明的是，收集过程中所得到的装备虽然附加属性是固定的，但是数值是可以通过存档读档的方式来改变的，注意，每周目游戏只能进行一次光明装备的收集任务，也就是说就算将得到的装备卖掉或者扔掉也不能再次触发该任务，所以大家之前就根据自己的需要努力来凹出满意的装备吧！

魔地图之旅

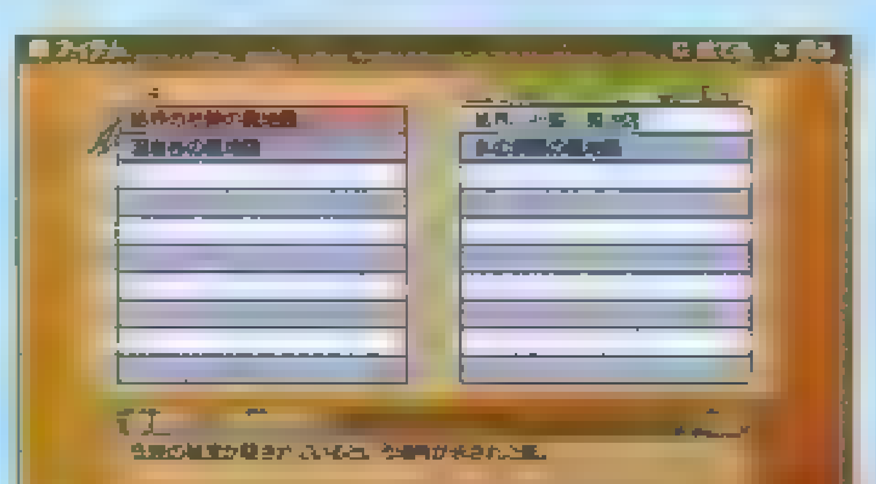


上期杂志中为大家简单介绍了一下有关魔地图的内容，由于当时时间和版面所限，并没有好好地对魔地图做详细的研究，为此，2周目的游戏笔者把主要的时间和精力都花费在了魔地图的探索上，希望以下的经验能为各位读者提供帮助。

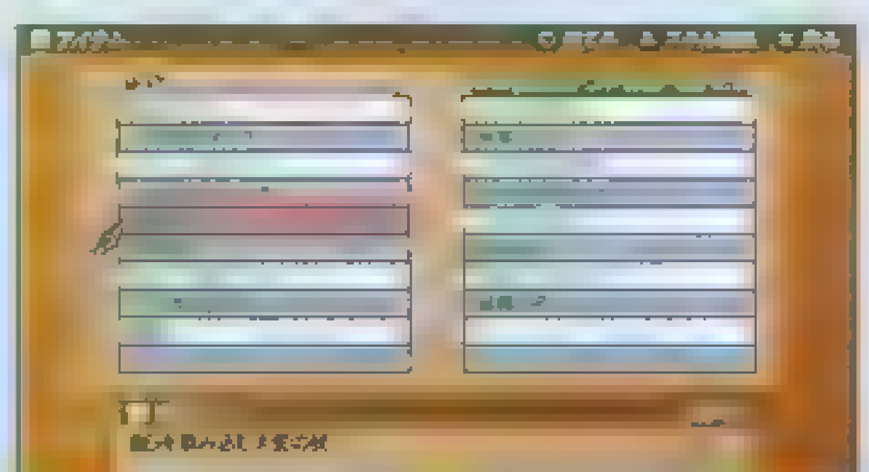
上期曾经为大家重点介绍了魔地图中可能出现的头目及其有关的内容，事实上，魔地图存在的意义更多的是在敌人的杂兵身上，由于可以在怪物身上打出绿色的顶级装备，所以想要追求完美的玩家是一定要在这方面好好下功夫的。

首先，在二周目游戏时追加的HARD以及MANIA难度，除了敌人的能力和所获得的经验值呈10几倍增长之外，最重要的是掉落物品的质量有了本质的飞跃。以大家最关心的绿色装备来说，三个难度分别对应着三种掉落装备的等级要求，NOR-MAL是Lv40，HARD是Lv89，而MANIA则达到了恐怖的Lv144，也就是说想要打出要求等级144的最强装备一定要是二周目以上才可以，当然了，其性能上的差距也不是一丁半点，只不过想要够级别穿上还需努力一番哦。

接下来谈一谈在魔地图中探索需要注意的几个地方，众所周知，里面的敌人是比普通迷宫强出好几个档次的，即使是相同的敌人，能力值上也相差甚远，换句话说，对于队伍的等级和能力是有要求的。以HARD难度来说，最好先将LV提升到80左右进去才会比较轻松，而MANIA难度下即使是Lv100以上也要十分小心，当然，装备也不能太差。同行的NPC的职业也要搭配得当，回复系的角色必不可少，不过一般各位玩家都会挑自己喜欢的《传说》系列”的角色吧。此外在练级的时候必须注意一个很重要的问题，本作在经验值的获取方式上和以往有很大的不同，除了打倒同一怪物获得的经验值会随等级的提高而逐渐减少之外，队伍里的低等级角色在打倒高级敌人之后的经验值同样会减少，也就是限制了一般游戏中跨时期练级的方式，而在战斗之后的结算画面中显示获得的经验值只是主角一个人的，其他角色则是根据当前的等级分别结算。这样的设定要求玩家在各个时期的练级都必须有针对性地选择合适的



地点和对像甚至是合理地调节难度，强行去打高级怪物只会事倍功半，事实上笔者个人很反感这种刻意延长游戏时间的做法，偏偏本作角色的能力值还和等级密切相关，导致你不得不花上大量时间去反复练级(其实主角还好说，全程都参与战斗，只是那些低等级的NPC要带起来是非常辛苦的，而他们的能力如果不够，在魔地图里会很容易死掉，实在是无奈啊)。有了一定的实力做保证，再配上大量的道具和料理就可以向魔地图进发了，说到这不得不对本作的料理系统称赞一下，取消了一场战斗之后只能吃一次的限制着实给人一种莫名的安全感，而且还可以通过生产现做现用，真是非常体贴。



魔地图中的绝大部分怪物都会随机掉落绿色的装备以及相当多好属性的蓝色装备，虽然游戏说明里有写难度的变化会改变道具获得的几率，但实际的测试结果，MANIA难度下掉装备的几率并没感觉有提高，惟一可以有效提高掉落几率的方法就是尽可能装备那些附加属性中带有“レア获得率上升XX%”的装备了。接着要注意的是，特定的怪物会掉落的装备种类也是固定的，比如结界の社殿里的狼会掉东洋刀系列的武器，石像会掉拳套系武器等等，当然有的怪物会掉落的装备



种类并不止一种(像狼笔者就还打出过ミカグラの足袋，石像还打出过R盾)，具体的就需要各位玩家自己去尝试了，顺便一提，看到网上不少玩家都说一张地图里的同种怪物只会掉一件绿色装备，这种说法是错误的，起码笔者就有过同时在社殿的狼身上连续打出了两种装备的经历，不过不管怎样，多多收集魔地图还是必要的。另外魔地图的宝箱里也会随机捡到绿色装备，可惜均是40级的，倒是每隔一段时间宝箱会再生的特性十分新鲜，只是不要指望能靠这个刷出好东西，还是老老实实打怪吧。还有要说的是，和光明装备一样，绿色装备的附加属性固定，但数值是可以凹的，如果对取得的东西不满意就直接卖了然后重新刷直到满意为止。整个收集过程是漫长的，光是之前打出对应的魔地图以及练级等准备工作就需要花费很多很多时间。



关于999HITS


图一

本作将重点放在了收集和养成要素上，因此对于战斗系统进行了很大程度的简化，其中最明显的一点就是取消了对于敌方做连续攻击时的限制，具体来说就是没有了敌方受到一定程度的攻击后强制中断我方进攻的设定，比如Over Limits，强制倒地，自动反击等等(只有少数的几个BOSS以及腕试时的"《传说》系列"角色会Over Limits，而且还不会在受攻击状态时发生，杂兵则是完全不会)。虽然这样看起来要打出高连击是很容易的事，但实际操作起来却发现要注意的地方有很多，下面就来谈谈笔者的一点体会。

连击的手段其实很简单，由于没有了任何限制，大可不必舍近求远地去琢磨浮空无限连之类的东西，直接用HIT数高的招式交替连段即可，比如笔者图一中所采用的剑士的"骤雨双破斩"以及利德的"秋沙雨"，当然格斗家和盗贼也有很多合适的招式，大家可以根据喜好选择，之所以选择"秋沙雨"是因为最后的2HIT具有挑空效果，比较保险。这里顺便提一下关于本作中连携的规则，和仙乐一样，同系技能是无法按照特技→秘技→奥义的顺序连接的，比如散沙雨接秋沙雨，秋沙雨接骤雨双破斩都是无法成立的，但是同系的特技是可以直接接奥义的，即散沙雨接骤雨双破斩是成立的，其他特技也同样采用这样的规则，需要玩家在设置技能的时候注意。图二中的罗依德和基尼亚斯本来也打算参与连段的，然而最后的结果他们除了在边上帮忙补TP外，就再也没有发挥任何作用，原因是笔者在开始操作的时候就发现了几个意料之外的问题，归结起来主要有这几点：首先本作在战斗视角的处理上有很大的缺陷，可能是由于场地较小的缘故，频繁地转动视角很容易使攻击的方向偏离目标导致技能空挥，而且参与进攻的人一旦多起来就会挤在一起更容易失误。基于上面这个原因就只好


图二

让不参与进攻的两个人乖乖待在原地了，但偏偏本作在战斗时竟然不能将NPC设置为手动(一但设置一人手动或半自动，其余角色将全部变成自动)，想来想去只好调整作战了，将作战中的"攻防比率"调到最左边的防御，"TP消费"设置成"なし"，这样角色就只会移动和防御，不会做任何攻击，如果还不放心就把"间合い"调成"远い"，他们就会乖乖停在远离敌人的位置上了。接下来的麻烦是由于PSP按键的原因，技能的short cut，即控制同伴招式的按键改成了L+方向键，使得操作变得非常麻烦，再加上本作NPC的AI十分低下，攻击的欲望很低，即使将攻防比率调到最高，依然有很多瞻前顾后的动作导致攻击的时机被延误，不得已只好开菜单自己切换角色使用招式了。最后一个难点就是我方的Over Limits了，由于爆发的那一下会使敌方强制吹飞并倒地，给连段带来了很大的麻烦，而且就算按照上面的方法设置，NPC还是会很积极地爆发，作战里也没有关闭OL的选项，那么剩下的办法就是不给他们有机会爆发了，方法其实很简单，在控制的角色出招之后马上开菜单切换其他角色，之后在他处于收招硬直的时候控制角色出招并再次开启菜单换回来，这样一旦切换回手动的位置，角色就不会再自动爆发了，如此循环只要不出现失误就能轻易地达成999HITS，这也是为什么笔者最后只用了两个角色的原因，一般来说是没办法同时控制三个以上角色的OL的，所以就只好让剩下的两人在后面扔道具了。坦白说，本作999HITS的达成远没有过去那么有成就感，不仅方法简单，更重要的是打出稀有装备所获得的乐趣远比高连击来得大，所以不是在这方面有特殊追求的玩家就没必要尝试了。

全称号一览

名称	取得条件	效果
ディセンダー	初期拥有	无
アトリビドム见习い	剧情取得	无
アトリビドム	剧情取得	无
街の救世主	[illegible]	通常移动中OverLimits槽上升
世界の救世主	通关后取得	获得经验值增加
ベルセクル	完成战士的光明装备任务	通常移动中OverLimits槽上升
マスターシーフ	完成盗贼的光明装备任务	宝箱道具取得率上升
大僧正	完成僧侣的光明装备任务	咏唱速度上升
マジュクユーザー	完成法师的光明装备任务	魔法伤害力增加
ロイヤルガード	完成剑士的光明装备任务	通常移动中HP恢复
グラップラー	完成格斗家的光明装备任务	物理伤害力增加
名猎师	完成狩人的光明装备任务	クリティカル率上升
法の番人	完成ビショップ的光明装备任务	战斗中TP消耗减少
パラディン	完成魔剑士的光明装备任务	避免一次攻击的硬直状态
SHINOBI	完成忍者的光明装备任务	通常移动中回复异常状态
グランドシェフ	完成"究极のパン料理人"系列的11个任务	料理成功率上升
ブラックスミス	完成ドーブルーソ城"紧急の纳品依赖(セブタナイト)"任务	锻造成功率上升
クラフトマスター	完成ガブァダ城"金钥匙の纳品依赖"任务	道具生产成功率上升
服饰デサイナー	完成ガブァダ城"紧急の纳品依赖(フローライト)"任务	服饰生产成功率上升
へっぽこ冒险者	在ドーブルーソ"矿山调查"主线任务未完成的情况下破弃任意任务后和ウッドロウ对话	移动中容易被怪物追击
盗人	破弃任务达到一定数量	无
爱の传道师	完成アイリリー城"ウェディングロード"送信系列任务	每次选择任务时可以重新刷新列表
バトルマスター	完成所有腕　任务	通常移动中TP回复
レアハンター	完成全部的"トレジャーハント"(财宝探索)任务	挖掘时道具取得率上升
モンスター博士	怪物图鉴完成率100%	移动中不容易被怪物追击
药草博士	完成アイリリー城"紧急の纳品依赖レッドセージ"任务	采集时道具取得率上升

各职业使用心得

战士

强调攻击力的职业，可以说是剑士的斧头版本。相比剑士，普通攻击的速度要更快，招式大多来自于深渊中的卢克和仙乐里的普蕾塞娅，虽然速度偏慢加上华丽程度有限，但是稳定性和连贯性要强于剑士，加上其突出的HP和防御力，绝对是战斗的中坚力量。而部分玩家对这个职业并不感冒的原因更多的还是来自于那并不讨好的装备外型设计，在这个以美型至上的年代，战士的存在或许真是一种悲哀……



魔术师

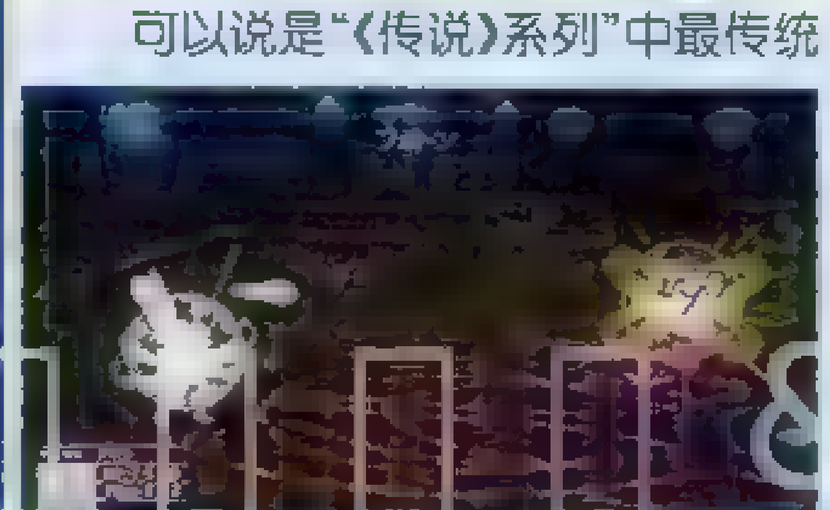
传统的职业，魔法在本作中的强势主要得益于攻击时的判定时间大大改善，即使是各种高级魔法，咏唱完毕后也能立刻产生攻击判定，这就直接导致了回避魔法的难度大幅提高，而在以往"《传说》系列"的战斗中，回避魔法往往是一件异常惬意而又游刃有余的事。另外魔法防御力的普遍低下也使得魔法的杀伤力显得十分巨大，这也是为什么在腕试任务中一旦遭遇了带有魔法系角色的组合时都会陷入苦战的原因。不过由于后期可以得到攻击、回复魔法双修的主教职业，使得纯魔术师的吸引力降低了不少，不过不管怎样，除了在获取光明装备的任务中有机会露脸之外，相信大部分时候没有多少人会转职成法师系的职业吧。

ビショップ

攻击、回复、支援，多姿多彩的魔法使它兼具了普通法师和僧侣的特点，名副其实的"万金油"职业，只是在回复效率还无法完全取代僧侣的位置，但是毫无疑问已经是法师系职业的巅峰了。两肉搏+一僧侣+一主教是后期最常见的队伍组合，无论是攻击还是回复的效率都很高。

剑士

可以说是"《传说》系列"中最传统却是最受欢迎的职业了，"魔神剑"、"虎牙破斩"这些标志性的招式足以让更多人有了选择剑士的理由。"裂空斩"是逃跑加踏血的专用招式，"魔神剑・双牙"是极好的牵制用特技，"骤雨双破斩"则是高连击数的首选，相对来说消耗巨大又经常无法全数命中的"猛虎连击破"则是彻头彻尾的鸡肋，除此之外剑士普通攻击的速度和判定都很一般。



忍者



堪称本作中最强，最无赖的职业，招式都经过重新设计，十分华丽，实用度更是不在话下。"影走斩"超长的移动距离用来躲避魔法非常有效，"风尘封缚杀"出手速度快，威力强，而"心头灭却"则是忍者最无耻的招式，回避硬直状态的特性加上颇长的持续时间，配合僧侣的及时回复几乎是无敌的。各种腕试任务中使用忍者会让挑战将变得毫无难度，从很大程度上已经达到了破坏平衡的地步。惟一遗憾的是秘奥义"封魔九印剑"的性能比较差劲，只要第一击没有命中，就不会有后面的攻击，但是这丝毫不能影响忍者的强大，可以说是所有职业中最有特点的一个。

格斗家

使用起来绝对不输于剑士的优秀职业，除了由于装备的局限性导致能力值(主要是防御力)要低少许之外，招式性能都是一流的！格斗家在出招的速度上有着绝对的优势，而且技能配置全面，无论是追求连击数还是杀伤力都能胜任，连牙弹→爆龙拳→连牙飞燕脚在面对单体敌人的时候拥有极强的牵制能力，而独有的倒地攻击加投技的组合使得战斗的观赏性又提高一个档次。实战中用刚招来提升攻击力，并借助□+→的兜后来制造进攻机会，充分发挥格斗家灵活的特点，你会发现他是比剑士和战士更好用的战斗单位。

魔法剑士

个人认为是所有上位职业中最差劲的，样样会反过来也就说样样都不精。魔法剑士那为数不多的几个剑技给人的感觉就是华而不实，动作虽然好看，但完全没有那种刀刀入肉的打击感以至于大多数时候还是选择依靠魔法来作战比较实在，不过中级魔法的杀伤力又着实有限，总之这个职业在使用的时候往往给人无所适从的感觉。好在到了后期学会秘奥义"シャイニング・バインド"并配合上高等级的绿色装备后，依靠高魔法攻击力杀伤力还是非常可观的，不过相比那些比较"纯"的职业，魔法剑士实在是没有什么特点。

僧侣

尽管是作为基本职业登场，但不管是怎样的队伍组成，僧侣的存在都是必不可少的，丰富的回复魔法加上相当实用的光系法术使僧侣成为了攻守兼备的职业。尤其在魔地图里进行高难度的战斗时，一名高等级的僧侣才是全队的中心人物。而比起攻击性更强的缇娅，莉菲尔老师在大部分时候都更加让人放心，如果说偶尔也要有尝试一下的必要的话，那么就试试转职成僧侣躲在后面加血是一种怎样的感觉吧。

盗贼

世界"《传说》系列"历代都少不了的职业，本作中盗贼特技的强化使其在战斗中的表现有了长足的进步。和重视攻击力的战士不同，盗贼以出手速度以及招式的HIT数见长，虽然相对低下的能力值使他杀敌的效率并不那么突出，但是一流的牵制能力才是他存在的最大价值，更何况能力值是可以随着级别的提高而上升的，性能却是实实在在的东西。牙连刃→蛇咬牙突→牙连飞翔蚊是盗贼很具代表性的高HIT连携，在战斗中配合战士系的角色进行连段以及为法师争取足够的咏唱时间方面都有很好的表现。

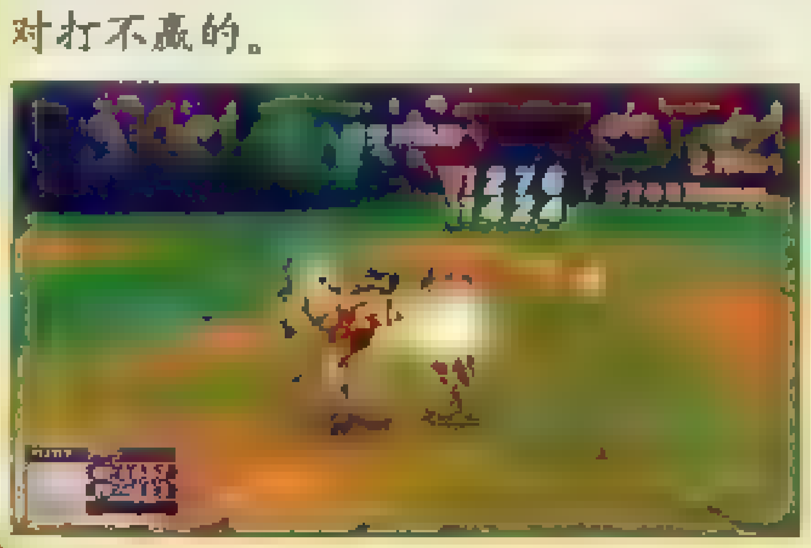
猎人

弓箭手职业历来都被誉为是鸡肋的典范，主要是大部分玩家习惯了剑士们在前线豪快砍杀的感觉，而需要更高操作要求的弓手显然对他们来说是缺乏足够吸引力的。事实上，本作弓箭手的实力依然是十分强劲的，只是在前期能力值不够，招式稀少的情况下需要依靠同伴的保护。而到了后期大约60级以后，凭借超高的critical率以及几个性能出众的招式(轰天、坠阳闪等)伤害输出是非常惊人的，加上还拥有全体回复魔法就更加有了使用的价值，在战斗中往往可以取代脆弱的魔法师的位置，只是同样需要灵活的操作才能发挥出弓手的特点，此外半自动仍然是最适合这个职业的操作模式。

腕试的一些心得

与各"《传说》系列"的角色进行比试也是本作的一大亮点，就如同正统作品中的斗技场一样，虽然本作中大量出现了1VS2甚至1VS3这样有违公平原则的较量，但是可以任意更换装备和使用道具也从另一个方面给了玩家一定的补偿。最大的遗憾只是辛苦获胜之后得到的回报常常只是些大众货让人很容易就失去了挑战的动力。

首先要说的是，本作中战斗难度的不一样，仅仅体现在敌方数值的提高上，其攻击方式并不会有任何的变化。当然，腕试对手的数值绝对没有杂兵那样提升得那么夸张，但是一定的等级和装备仍然是需要保证的，即使是使用忍者的"心头灭却"，没有足够的HP和防御力支持，硬碰硬的话仍然会被打死。特别是要挑战MANIA难度的话，最好还是先在魔地图里逛上几圈并收集到一定数量的绿色装备后再打才有希望，否则的话1VS1或许还有希望依靠操作取胜，但是1VSN的话如果没有一定的攻击力是绝对打不赢的。



1VS1 基本上没有什么难度，对于等级和装备的要求也相对较低。像罗依德和利德这样的纯肉搏角色，只需要依靠操作慢慢磨就能轻松取胜，多多使用HIT数多而密集的招式比如"散沙雨"是破坏对手的刚体和防御最有效的手段。而对付会咏唱魔法的就需要及时地打断，因为正如前面所说，本作中魔法的回避并不容易，而中断对方的咏唱则要容易得多。比较麻烦的是会使用回复魔法的库拉托斯，因为咏唱时间大概只有1秒左右，加上魔法生效的时间大约也就2秒，所以在他HP所剩不多的时候就要一直保持贴身，看到他咏唱就打断即可。再有由于战斗中可以使用道具，所以很多时候与其冒险回避不如干脆稳稳地防御反击来得有效，只是要注意本作在道具的使用限制上和以往不同的就是取消了"冷却时间"，但是从使用到生效却有了时间间隔，所以在距离太近的情况下很容易被打断，好在敌方的AI在设置上并不聪明，经常在攻击完后就傻傻地往回跑，抓紧这个时间吃药就没问题了。最后就是关于Over Limits，也和过去不同，场上包括敌我双方在内也只能有1个人处于爆发状态，加上爆发后的效果也得到了提高，还能使用秘奥义，往往成为了左右战局的关键。熟练掌握了以上提到的几点，一对一的战斗就会变得非常轻松了。

1VS2 对手的组合方式挺多，两物理，一物理加一法师乃至两个都会用魔法的都有，不管怎样，魔法攻击始终是威胁最大的，特别是在有物理系角色支援的情况下一个失误就会被两个人轮流打得还不了手，因此战斗的基本原则就是不断跑动引诱对手出招并尽量拉开两人间的距离，然后伺机攻击魔法系的角色。攻击的时候不要使用持续时间长的招数，"裂空斩"、"凤凰天驱"之类连打带跑的是首选，目的仅仅是打断对手的咏唱而已，如果Over Limits槽满了就直接爆掉并抓紧时间猛攻，由于纯法师系角色的防御和HP都很低，经不起几次攻击就会倒下，之后变成一对一就很容易打了。当然这只是理论上的最好状况，实际上大多数时候被魔法打中几次是不可避免的，及时更换属性轻减的装备来降低伤害是绝对必要的，特别是碰到スタン加リオン、リオン加ルーティ这种组合时魔法防御力的高低就成了关键。至于两个纯物理系角色就要简单多了，至少没有了魔法的压力，心理上要好上很多，推荐用格斗家这样速度快又能兜后的职业来打。

1VS3 一对三想要取胜就不仅仅是等级和操作的因素了，运气同样重要，不管对手是怎样的队伍组合都会打得非常痛苦，特别是三个都会魔法的时候(スタン+リオン+ルーティ)真是有种绝望的感觉。如果不是有特别追求的话还是使用忍者吧，除了"心头灭却"之外，秘奥义"封魔九印剑"能够攻击复数敌人的特性也能发挥很重要的作用，当然回复药品是必须带够的。战斗时仍然优先解决法师系和回复系的，为了提高攻击效率最好使用火酒，配合Over Limits时的高攻击力迅速解决一个不在话下，之后就简单了。





以上简单地谈了一些关于腕试时杂七杂八的内容，至于具体的细节还是需要玩家们自己去体会的。虽然本作游戏的重点已经转移到了练级和收集方面，但战斗依然还是十分精彩的，特别是角色招式的设计上完全没有偷懒的痕迹，流畅程度也丝毫没有因为是掌机而缩水，惟一遗憾的是PSP的按键设计一定程度上影响了操作，使得各种极限挑战变得心有余而力不足，不过相信玩家们在游戏的其他方面早已获得足够多的乐趣了。

文 多边形　美编 anubis

潜龙谍影
掌上行动



前情提要：

被抓到哥伦比亚某秘密监狱的斯内克在坎贝尔的帮助下逃出了监狱，在与老战友空降护理以及布金特联系之后，发现这次抓捕行动是一次阴谋，而他自己也被陷害。为了证明自己的清白，斯内克与坎贝尔一道开始就地展开行动，破坏这次可能引起世界大战的计划，而除了他们俩人之外，他们还决定策反当地的士兵来成为他们的同伴。

第三章 疟疾

有了乔纳森的协助，很多事情都变得好办多了。看得出来乔纳森在部队里面也是很吃得开的人物，不仅在很多地方都有他的“朋友”，并且他还帮助斯内克拉拢了不少志同道合之士，当然斯内克并不想太过大张旗鼓，他只需要几名精干的士兵来帮他做做掩护工作即可，并不想在一切尚未明了之前在这里兴起一场起义，那样也许只会适得其反。可就在这个时候，坎贝尔的病情似乎加重了。

“大首领，坎贝尔他……”耳机里传来乔纳森的声音。“看他的症状，似乎是某种我以前见过的热带疟疾……”

“什么？”斯内克比较担心坎贝尔的状况。“你确定是疟疾吗？我记得他好像吃过某种预防药……．”

“我不是医生，我也不能确定，但这个症状……嘿，你别起来！”听起来好像坎贝尔挣扎着坐了起来。

“斯内克，是我……”坎贝尔的声音听起来很痛苦。“我糟透了……这该死的疟疾……”

“别着急，坎贝尔。”斯内克安慰着自己的战友。“看来预防药没有起到作用，也许一开始就吃错了药也不一定……看来我得找我的‘家庭医生’去咨询一下才行了。”

“家庭医生？”坎贝尔和乔纳森同时感到奇怪。

“就是空降护理，要知道她可不止一次救过我的命。”

“那你又得冒险回到通讯基地……斯内克，我看算了吧，挺一挺说不定就过去了，别给自己找麻烦。”坎贝尔生怕自己拖累了斯内克，可是耳机那头已经不再回应，斯内克已经开始行动了。趁着基地内的巡逻兵与乔纳森插科打诨的时候，斯内克轻而易举地找到了电台。

“斯内克？”空降护理仍然不忘与斯内克调侃两句。“你是不是想我了？特想和我说话，是吧？”

“是啊，”斯内克已经习惯了她的调皮。“我这边有人染上疟疾了。原本给他吃了一些预防药，但似乎没有什么作用，你有什么法子吗？”

“你确定是疟疾吗？”

“毫无疑问。”

“这可真是麻烦，你知道人是怎么感染上疟疾的吗？”

“知道啊，”斯内克奇怪她怎么会问这个问题。“疟疾病毒不是通过蚊子来传染的吗？”

“不，这不是病毒，是寄生虫。”空降护理纠正了斯内克的说法。“就好像体内的小虫一样，这种寄生虫首先在寄生在雌性疟蚊身上，然后在疟蚊吸食人血的时候传播到人体内，通常来说药物可以预防症状发生，但疟疾寄生虫有不同的种群，某些种群是具有抗药性的，要对付这种疟疾寄生虫，必须要对症下药。”

“对症下药……可是我怎么知道是哪一种疟疾寄生虫呢？”虽然有着丰富的战地急救经验，但斯内克毕竟不是医学专家。

“你去当地的医疗设施找找看，一般都会有针对当地疟疾寄生虫的专用药物。”空降护理在这方面的确拥有更丰富的经验。“但你得抓紧了，有可能你也已经被这种寄生虫感染了，症状的发作也许只是时间问题。”

“明白了……”

告别了空降护理，在己方士兵的帮助下，斯内克很快找到了医疗所的位置。在前往医疗所的路上，一名士兵告诉了斯内克一些值得注意的信息，就在几天前，这名士兵曾看见过一大批药品以及医疗设备被运往这个医疗所，但这批货品的装载量对于这个位于山区内的小型医疗所来说实在是太多了点，他认为这其中也许另有乾坤。

很快他们就来到了这所医疗所，到处走动的都是医疗人员，巡逻的士兵倒也不是很多，不过在搜索了一番之后，斯内克并没有找到空降护理所说的药品，而这里所储备的药物以及医疗设备也很有限，根本不像那名士兵所说的刚刚运抵了一大批药品以及医疗设备，也看不到任何曾有大批货品被运送过来的踪迹。坎贝尔建议斯内克去官员的办公室看看，如果有货品运达的话，在他们那里应该会有相关的记录。

在一间办公室，斯内克找到了相关记录，上面的确显示曾有一大批货物被运送到这里，但是紧接着又被送往医疗所附近的研究所，斯内克不明白此举的意义何在。正在这时，办公室窗外忽然传来直升机的轰鸣声，斯内克条件反射似地马上闪到窗边，偷偷观察着天上的一举一动。

直升机上，坎宁安正坐在前排，不断地往通讯器里抱怨着斯内克越狱的事情，并要求将一名叫派森(Paython)的人调回来带领搜索队，并加强对研究所附近的防范措施。后排坐着另外两人，一名戴着贝雷帽的男子显得极为稳重，有意无意地听着坎宁安的抱怨，眼睛一直看着窗外，似乎这一切与他无关一样；另一名身着军装的女子表情严肃，眼睛一直盯着经过的医疗所，忽然她的表情一变，好像发现了斯内克的踪迹一般，凌厉的眼神突然向斯内克所在的房间扫来。这道目光如此犀利，仅仅是那么一瞬间的目光相撞也令躲在窗后的斯内克感到一丝不安，赶紧将身体从窗口移开，听着直升机逐渐远去，而不敢再探出去看哪怕一眼。

直升机远去的方向，是医疗所的北方，这也正是研究所的方向，斯内克隐约感觉到其中必有关联，便在乔纳森的带领下，往研究所前进。刚刚靠近研究所，斯内克就发现了刚才直升机上的一伙人，于是便悄悄跟在附近，想看看还能不能偷听到什么情报。这伙人走在一栋正在建造中的大楼旁，坎宁安依然走在前面，和旁边一名貌似科研人员的白大褂说着话，贝雷帽和那名女子依旧一言不发地慢慢跟在后面。

“现在的状况怎么样？”坎宁安问着身旁的白大褂。

“我们刚刚在培养柜重洗了他的记忆，并重新调整了他的感觉神经，我估计至少还需要十二小时。”白大褂的话引起了斯内克的注意。

“还要半天？”白大褂的话显然令坎宁安很不满意。“他每次行动之后都需要重新调整，这比一个试作品好不到哪里去。”

“恕我直言，长官。”白大褂试图辩解一番。“培养液需要时间来准备，但就目前的设备和人手，重新调整努尔(Null)并不是……”

“这我知道……”坎宁安打断了白大褂的话。“所以我特地请来了一位专家。越狱的逃犯还没有找到，我们正需要完美士兵(Perfect Soldier)来做这件事情。培养液一旦稳定就启动培养柜，你去把该准备的都准备好。”

说到这里，贝雷帽和那名女子忽然停住了脚步，这一突然的举动令坎宁安莫名其妙。

“长官……”一直沉默不语的女子这时开口了。

“我知道了……”贝雷帽打断了她的话，然后盯着坎宁安说到。“坎宁安，不要动。”

还未等坎宁安头上冒出问号，上空突然崩裂出金属断裂的声音，几根钢材带着啸叫从天空急坠而下，几乎是擦着坎宁安的鼻尖死死地砸在了地面上！坎宁安额头瞬时被冷汗占据，连残腿都忍不住抖动起来，好似灵魂出窍。而一旁的贝雷帽和那名女子却纹丝未动，脸上的表情如冰封一般，丝毫看不出刚刚躲过一场大劫。

“长官！少尉！你们没事吧？”负责的士兵慌慌张张地跑过来，腿都吓软了。“实在是对不起，长官，您没受伤吧？”

“我们没事，别担心，命运不会看着我受伤。”贝雷帽的语气平静得好像什么都没发生过一样。“我为给大家带来的紧张感表示道歉，千万不要以为我没有把各位以及各位的工作放在最重要的位置。你们正在建造的这所建筑与我们新国度的强大根基息息相关，但永远不要忘记你们自己才是这个国家至高无上的财富，这个国家将拥有史无前例的最强大的军队，战士将占据主要地位。我们将终结把士兵作为政治工具用于战争然后招之即来挥之即去的时代，而你们——士兵和军事工程师将成为她的头等公民！成为她的财富！成为她战斗的灵魂！我只能祈祷此等无价之宝不会白白牺牲！”

贝雷帽的一席话令在场士兵无不肃然起敬，更有一种神奇的力量穿透了每个人的心扉，以一种特殊的魄力征服了所有人。但是身经百战的斯内克却并不为之所动，反而从这一席话中认出这名贝雷帽就是坎贝尔提到过的敌方首领吉恩(Gene)，吉恩好像有某种超能力(*译注：EPS，extrasensory perception的缩写，意即超感官知觉，是一种超能力*)一般，能够通过言语来鼓动人心。虽然这招对斯内克来说难以奏效，但是对于这些被国家所遗弃的士兵来说，却好像在黑暗中找到的一丝光明，身不由己地向往。

等吉恩他们走远之后，斯内克继续在研究所里寻找治疗疟疾的药物，但依然一无所获，坎贝尔提醒他，刚才坎宁安提到的“培养柜”说不定和药物以及医疗设施有

www.plumbook.cn

关，于是斯内克决定去探个究竟。

在研究所内部的一处房间里，斯内克找到了这个“培养柜”，这个像棺材一样的长方形盒子里面静静地躺着一个人，虽然没有死去，但似乎对外界没有任何反应，这难道就是坎宁安他们提到过的“完美战士”？

“是谁？”忽然一名女子推门进来，斯内克来不及躲闪。“你没看到门口的告示吗？未经允许，不得入内……嗯？你……”说到这里，这名女子小小地吃了一惊，好像她见过斯内克一样。

“小孩？”斯内克见来者年龄尚小，不禁有些奇怪。“你在这里做什么？”

“我是这里的负责人。”这女子显然不满意斯内克小瞧了她，而斯内克对此则半信半疑。正欲问个究竟，门外突然传来敌兵的声音，似乎他们正在搜索斯内克的踪迹。

“这边，斯内克，躲在这个衣柜里。”女子脱口而出斯内克的名字，令斯内克大为惊讶。“快进去！”容不得斯内克多想，她一把将斯内克推进了衣柜。刚刚关上衣柜的门，两名士兵就推门而入。

“你们在这里干嘛？”女子走过去，用身体把士兵挡在了进门的位置。“尸体防腐室必须有许可才能进入。”

“爱丽莎小姐，您是一个人吗？”显然这位爱丽莎小姐的军阶要高过这些普通士兵。“您发现附近有什么可疑踪迹吗？”

“没有，有什么事情吗？”爱丽莎故作惊讶。

“我们收到报告有人闯入了研究所，而有人在这附近发现了一辆可疑的卡车。”

“这里没有其他人，只有我……还有他。”爱丽莎指了指培养柜里面的“完美士兵”。“你们会惊醒他的，我不得不要求你们离开这里。”

“是的，小姐。如果您发现了闯入者，请立刻通知我们。”两名士兵乖乖地退出了房间。

等到士兵离开后，斯内克从衣柜里面走出来。

“这下我可全看见了，一个小女孩负责这样的机构，为什么你要帮助我？”

“我也不知道，我只是觉得我应该这么做……”爱丽莎也不知道自己为什么要这么做。

“你为什么知道我的名字？你也是狐狸小队的吗？”

“不是。”

“但是……你的制服……”斯内克伸手拉开爱丽莎上身的白大褂，想看看下面是不是隐藏着一件作战服，但他只看到一对含苞待放的年轻女子的胸部包裹在紧身背心下。爱丽莎那遇到过这种事情，本能地发出一声尖叫，并赶紧拉上自己的衣服。

“不……不是这样的……”斯内克也觉得有些失礼。“我记得你和坎宁安他们在直升飞机上的时候……”

“那是我的姐姐，”爱丽莎明白斯内克认错人了。“她叫乌苏拉(Ursula)，她的确是狐狸小队的一员，我只是医护人员。”

“但……你太年轻了点吧？”

“呵呵，你第一次投身战场的时候应该和我差不多大，是吧，斯内克？”爱丽莎调皮地笑了笑。“……或者我应该叫你‘大首领’(Big Boss)？”

斯内克一时不知道说什么好，对他来说，这种调皮的小女生要比战场上凶狠的敌兵难对付得多。

“乌苏拉和我在东德的实验室长大，”爱丽莎开始介绍她自己。“他们把所有具有超能力的小孩子都送往那个地方进行研究。我的力量很弱，但乌苏拉却截然相反，她是这个世界上意念力最强大的人之一。通过特殊的训练，乌苏拉获得了更加强大的超能力，但随着她能力的一步步强大，她却一点点在丧失人类的感情，以至于到最后她已经无法与我进行正常的交谈。四年前，吉恩从东德把我们带走，那个时候他正在执行狐狸小队的任务，中央情报局方面想在超能力方面插上一手。”

“然后你们就加入了他的革命？”得到爱丽莎肯定的回答后，斯内克把话题转移到了培养柜里面的那个人身上。“这就是你们说的‘完美士兵’吗？他也有超能力吗？”

“不，他只是个普通人。”爱丽莎否定了斯内克的猜测。“通常情况下……算是普通人。不过他是通过特殊方式成长起来的，用一种非常特殊的方式，为了把他培养成一名强大的战士。他没有任何情感或疑问，他是一名终极作战工具，他的目的只有一个：完成任务，他没有人类的记忆，他惟一记得的事情就是作战的技能，每次任务结束之后，他都会被送回到这里进行重新调整，就像这样，躺在培养柜里，并完全切断五感，大部分人在这种情况下都会立刻变得神经错乱。就像婴儿第一次来到这个世界一样，‘完美士兵’的感官就如锋利的刺刀一般锐利，他能够感觉的敌人的一举一动，并以极快的速度掌握它，这不是普通人能做到的。”

“什么样的人能够忍受这样的极端训练方式？”斯内克觉得这一切简直不可思议。

“实际上，没有人能够坚持下来，”爱丽莎继续说到。“这项‘完美士兵’计划最后以失败告终，而他是惟一成功的实验品，这也是为什么他们给他的代号叫努尔(译注：Null，在英文中的意思是“为零的，不存在的，无效的”)。他是不为人所知的一员，他没有任何感情和记忆，甚至连个计划编号都没有。千万不要和他硬碰硬，你几乎没有胜算的，斯内克。当然，你可以现在就把他干掉，但在这之前你得先干掉我。”

“我不是来行刺的。”斯内克看着爱丽莎。“射杀没有防御能力的士兵也不是我的风格。”

“你是个好人，斯内克，我就知道你不是那样的人。”爱丽莎转身从药柜里取出一些药品。“拿上这个，这是专门治疗‘抗氯喹(**译注：一种治疗疟疾的特效药**)疟疾’的药物。”

“你怎么知道？”面对斯内克的疑问，爱丽莎笑而不答。这时，爱丽莎的通讯器响了起来，原来坎宁安想启动努尔，而爱丽莎还想拖延一点时间，但坎宁安决定派个人过来看个究竟。爱丽莎马上带领斯内克来到房间的一处秘密出口，并告诉他从这里去港口就能找到他想要的东西，在斯内克离开的时候，爱丽莎又嘱咐了斯内克另外一件事情：

“斯内克，如果乌苏拉出现在你的面前，不要有任何犹豫或迟疑，立刻结果了她，否则，死的那个人就是你。”

第四章 派森

在间谍组的帮助下，斯内克很快摸清了港口的情况，稍感棘手的是，要去往港口，就必须通过一座大桥，而这座大桥已经被重兵把守，必须要有坎宁安亲自签署的通行证才行，而除了坎宁安亲自部署的部队之外，其他人根本无法获得这个通行证。坎贝尔建议来个调虎离山之计，在基地周围制造一些骚乱，吸引敌人的兵力和注意力，如果闹得足够大就可以把驻扎在桥上的敌兵引开，斯内克觉得这是个不错的主意，而且还可以充分利用在各处已经投诚我方的士兵来协助这个行动，坎贝尔颇为得意地为这次行动命名为“牵制行动(Operation：Diversion)”。

在基地各处引爆了几枚“礼花”之后，坎宁安以为受到了什么大规模的袭击，赶紧调动部队前往事故各处查看情况，这正中斯内克他们的下怀，大桥的兵力被严重分散，剩下的守卫对于斯内克他们来说形同虚设，他们轻而易举地就突破了大桥的防卫，神不知鬼不觉地就来到了海港附近。这个海港的规模并不太大，仅能停靠一艘大型货轮，而这个位置已经被一艘俄国货轮所占据。货轮周围的看守似乎都心不在焉，斯内克轻轻松松就来到了货轮内部，而刚刚靠近货仓附近，斯内克发现货仓里有两个人正在争吵，而其中一人，正是坎宁安之前提到过的派森——斯内克的老朋友，前狐狸小队成员。

“站住别动！”另外一人一口浓重的带着俄国口音的英语，看样子是个苏联人。“你这条美国走狗，把你的爪子从我的收藏上拿开！”

“哎呀呀，这不是斯克朗斯基上校(Colonel Skowronski)吗？”派森的话音里带着一丝冰凉的寒意。“我听说你被通缉了，没想到你这样一名基地指挥官会躲藏在这样的地方。”

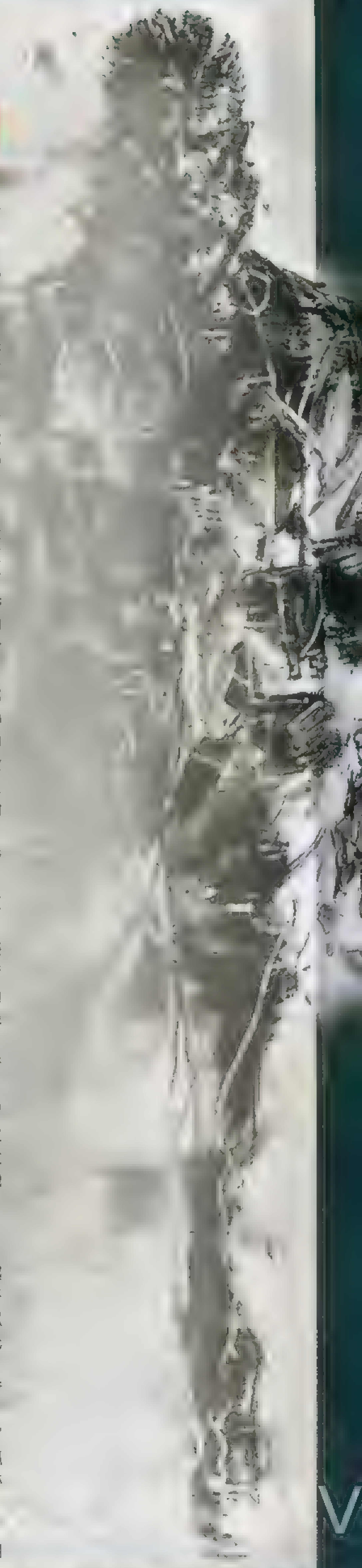
“你给我闭嘴！”斯克朗斯基上校喝断了派森，但言语中多少有些酒精的味道。“你以为你这样的无赖可以在我的基地里面为所欲为吗？等我的援军从苏联赶来之后，我们就把你像一只虫子一样踩死！让你明白这里谁说了算！吉恩那个王八蛋也一样！”

“真是可怜……”派森故作同情状。“……光杆司令的滋味很难受吧？”

“闭嘴！”斯克朗斯基不再废话，举起手中的AK-47就射向派森，可是这一梭子子弹飞到派森面前都变成了冰渣，无力以继地掉在了地上，而派森也自然毫发无损。

“你……你……你到底是什么人！”斯克朗斯基酒醒了大半。“你这个怪物！”

“你想杀死一个人，然后叫他怪物？”派森死死地盯着上校的眼睛，突然用手抓住AK-47的枪管，而一瞬间，机枪和上校的手就被冻成了冰块，吓得上校大叫。“我听说这里有闯入者而特地过来看看，结果却一无所获，我还指望会碰到老朋



www.plumbook.cn

友……对吧，斯内克？我不就是为这个来的吗？”（**译注：raison d'etre，法语，意即“存在的目的或理由”**）派森又像对斯克朗斯基说又像是在自言自语，“至于你，根本不值得我动手，但我也不能让你像这样在这周围随便游荡。”说完，派森一把将上校扔进一个笼子里，用冰封锁住了笼门。

“你……你怎么能把我像头牛一样关在笼子里！”斯克朗斯基狂叫着，好像受到了莫大的侮辱。

“少废话！这个冰锁说不定在你饿死之前就会融化，你还是省点力气吧。”说完，派森头也不回地离开了这里，只留下在笼子里面咆哮的斯克朗斯基上校。

“派森……你还活着……”斯内克一边小声嘀咕着，一边走到笼子旁。

“谁……是谁！你回来要杀死我吗，美国走狗！”斯克朗斯基看见有人过来，惊慌得大叫。“卫兵！快过来！干掉这个人！这是来自斯克朗斯基上校的直接命令！”说完，自己却又大笑起来。“哈哈哈哈！你不是刚才哪个人，别担心，我的命令只有聋子才能听见。四个礼拜……就在四周前，吉恩那个狗崽子到了这里，在这四周里，一切都变了，这个人用四个礼拜就控制了整个半岛！”

“他说他要建立一个佣兵国家，是吗？一个士兵的国家……”斯内克问到。

“哈？佣兵国家？荒谬！真是说的比唱的还好听！”斯克朗斯基一脸的不屑。“我才不会上当呢！他的手段再简单不过了，利用了人类心底最脆弱的欲望：贪婪，而在贪婪的背后就是恐惧，他很轻松地就探到了这些人的心理防线，然后在最脆弱的地方施以力道，那就是恐惧！比起这个人所带来的恐惧，你手上的武器简直微不足道，你根本不知道这人到底什么来头！”

斯内克一时听不懂他说的什么，抬头看到一个集装箱上用俄文写着“拉沃奇金LA-5(Lavotchkin La-5)”，不禁问到。“这不是二战时期的战斗机吗？”

“这是我的收藏之一！”谈到这个，斯克朗斯基顿时来了精神。“它曾经是苏联战斗机之王！它可以单挑福克·沃尔夫(Focke－Wulf)和梅塞施米特(Messerschmitt)！”（**译注：Focke-Wulf和Messerschmitt是德国空军使用过的著名战斗机。**）

“你是战斗机飞行员？”

“当然。”斯克朗斯基脸上居然浮现出一丝骄傲。“只要我有了米格(MiG)……或者苏霍伊(Sukhoi)……我就可以把吉恩打成马蜂窝！来人啊！给我拿架飞机来！一架飞机！哈哈哈哈……”（**译注：MiG和Sukhoi是苏联空军使用过的著名战斗机。**）

斯内克明白已经无法和他交谈下去了，这个可怜的俄国老头已经处于半疯癫的状态。斯内克向笼门的冰锁开了两枪，打开了笼门的锁，转身离开了这里，只留下身后斯克朗斯基那近乎疯狂的大笑……

斯内克继续在货轮内搜索着他想要的东西，虽然他找到了几个标注着“美国制造”的集装箱，但是这些集装箱却已经空空如也，看来敌人的行动还是比他们要快一步。斯内克与坎贝尔正在商量对策，坎贝尔认为这些东西应该和核武器有关，就在这个时候，通讯器里突然传来一个神秘的声音，这个声音令斯内克感觉似曾相识，但却又想不起来在哪里听到过。

“你是谁？”斯内克问到。

“噢，抱歉，我应该和你打招呼的，关于你对付过的沃尔金(Volgin)，我对此心怀感激。”神秘人说到。

“沃尔金……你说格罗兹尼格勒(Groznyj Grad)？”斯内克又想起了六年前的事情。

“是的，现在你应该想起来了吧？很抱歉我现在不能透露我的名字，你就叫我‘幽灵’吧，名字不过是个代号而已。”幽灵不愿透露自己的身分。“我刚才偷听到了你的谈话，似乎你对某种原型武器很感兴趣。”

“你知道这个？”

“你还记得‘峡谷虎’(Shagohod)吗？”

“你说索科洛夫(Sokolov)建造的那个怪物？”斯内克不禁一惊。“那台可以在任何地形发射核导弹的核装载坦克……你的意思是说……吉恩偷走的原型武器是核坦克？但是‘峡谷虎’只能发射中程弹道导弹，它无法攻击苏联的主要城市啊？”

“看起来你慢慢想起来了。”幽灵轻轻一笑。“是的，旧型的‘峡谷虎’的确做不到这一点，但是美国方面已经研制出了一种多弹头分导重返大气层运载工具（**译注：MIRV，是Multiple Independently targetable Re-entry Vehicle的缩写**），它可以使一枚导弹携带多枚核弹头以攻击不同的目标，虽然这玩意儿的命中率很低，铺设的造价很高，而且在发射之后很难控制，但吉恩偷走的原型武器正是针对这个弱点研制的。新设计的弹道轨道可以让导弹轻松到达世界上任何国家的境内，而没有任何反弹道导弹(译注：ABM，是AntiBallistic Missile的缩写)可以阻止它。作为一个装载多弹头导弹的核武发射平台，它完全可以在没有任何支援的情况下渗透到敌国，同时也不用在意地形的影响。”

“难道他们想把‘峡谷虎’绑上洲际弹道导弹（**译注：ICBM，InterContinental Ballistic Missile的缩写**），然后把它发射到敌国？这不可能！？”

“实际上，对于‘峡谷虎’来说，这是有可能的。只要有某种更轻巧更具移动性的行动坦克，或者用某种比‘峡谷虎’更具动力的推进器，就像阿波罗登月舱上的土星火箭一样。”

“行动坦克……”斯内克似乎想起了什么。“我记得在索科洛夫研制‘峡谷虎’的同时，格兰宁研究所(Granin lab)也在格罗兹尼格勒里同时开发一种两足步行坦克叫做Metal Gear……幽灵，你不会就是设计Metal Gear的格兰宁吧？不对，不可能，格兰宁已经被沃尔金杀害了……”

“格兰宁……这个名字也带给我许多回忆……”看来幽灵也听说过这个人。“不过你要是想把我当做格兰宁也行。”

“那就是说Metal Gear的确是一种可以携带多枚小型核弹头的行动核坦克了？”

“是的，不过这目前还处于准备阶段，离发射阶段还有点远。美国方面被窃的只不过是Metal Gear机体本身，吉恩应该是想把这个半岛上储存的苏制核弹头装备在它上面。”

“它能使用苏制核弹头吗？噢，等等……Metal Gear的设计蓝图原本就是苏制的……”斯内克开始觉得事情越来越糟糕了。“……我倒是很惊讶他们是如何把这么大的玩意儿偷运出美国的。”

“他们收买了一名政府官员，据说这人已经死了……不过我想这不过是个障眼法罢了。”

“我明白了，只要能端掉这个半岛上的核武储存设施，我们就能阻止Metal Gear的发射。”

“我将尽我所能来帮助你，就算我是个幽灵，我也不想看到他们把Metal Gear发射到祖国的土地上，我想你一定能阻止Metal Gear！”

斯内克很快就找到了存储核武器的安全基地，不过吉恩他们正准备再次转移这里的核武器，虽然不知道这一次又要被转移到什么地方，但是为了以防万一，还是先切断敌人的运输线路为好。核弹头必须要通过基地内专用的运输装置才能被转移走，斯内克决定先破坏这些运输装置，再考虑破坏核弹头，在众多投诚士兵的帮助下，斯内克在这个基地内各个重要关节部位安装了遥控炸弹。正当一切就绪，斯内克准备按下引爆器的时候，却发现开关已经失灵，还没等斯内克搞清楚怎么回事，一股透心的凉气出现在自己眼前，派森终于找到了斯内克！

“你应该更小心点，斯内克。”派森带着寒气向斯内克走来。“这里的墙壁要比它们看起来脆弱得多，你这样安置炸弹的话，爆炸会非常剧烈，你会把你自己的退路都切断。你太专注于完成任务了，连自己的死活都顾不上了，你这臭习惯还是改不了啊，斯内克？”

“派森……是你拆除了炸弹？”斯内克看着派森手里被冻成冰块的炸弹。“你怎么可能有足够的时间？”

“时间？我有的是，我只要快速将炸弹冷冻，它们就‘噗’地一声，再也响不了了。”派森将手里的冰块扔到地上。“只是这个地方还真够热的……”

“派森……你一直还活着？你身体怎么了？”斯内克看着派森头上那些奇怪的东西。

“这就说来话长了，斯内克……”派森似乎有不少话要说。“我们上次并肩作战是什么时候的事情了？差不多有十年了吧？我们那时还都很年轻……”

“是的，当引领者(The Boss)突然消失的时候……我都不知道我究竟干了些什么……是你救了我，你是少数几个我在战场上可以信得过的人。但我以为你死了，那次越南的机密任务中你受了很严重的伤……”斯内克也回忆起不少事情。

“是的，那个时候我距离死亡也只有咫尺之遥，我的身体失去了控制体温的能力，体内的体温不断在升高，我觉得自己都会把自己烧死！若不是这件作战服和填充的液态氮，我恐怕活不过半天，而这件作战服也使我成为了一名超级战士！”说完这些，派森突然向体外放出氮气，冰冷的气体恨不得将房间里的空气也凝固住，连斯内克都几乎要发抖。“看看这个，在这里我说了算，你拿手的CQC对我完全起不了作用！”

“为什么？派森，告诉我为什么？你是个善良的人，为什么要加入吉恩的叛乱？”

“这是我在赎罪，斯内克。”派森的语调突然沉重起来。“你知道中央情报局为什么让我活这么久吗？那是因为他们害怕你，斯内克，你是一个传奇，一个英雄，中央情报局知道是你亲手杀死了引领者，所以为了防止你背叛，他们需要一名能够压制你的战士，他们选择了我……我就是‘灭蛇者’(Anti-Snake)，我是惟一能打败你的人！自从我回到狐狸小队以来，我一直都被派遣一些见不得光的任务，但这让我的暗杀技能越来越锋利无比。你还能回忆起你在战场上杀死的人吗，斯内克？我就可以！这让我每晚都噩梦连连，他们挥之不去！为了改过自新我已经流了够多的血，这一切都将在今天结束！这一刻我等了很久了，等待我们在战场上作为对手面对面的这一刻，斯内克，杀了你我就能圆满了！动手吧！”说罢，派森将枪口对准了斯内克，一场恶战不可避免。

面对自己昔日的队友，斯内克尽量克制自己不要把他当做敌人来对待，一招一式都留了三分，这也使得战斗趋于胶着状态。但大首领毕竟是大首领，抓住派森一个破绽，斯内克命中了派森的软肋，令派森倒地不起，但斯内克并没有继续给予致命一击。

“太令我吃惊了，斯内克，我终于明白为什么中央情报局那么惧怕你，看来我已经走到了生命的尽头，但我毕竟还是完成了赎罪……”

“够了，派森，别再说话了。”斯内克俯下身去，用手去按住派森作战服上的漏洞，想堵住泄露的液态氮。

“你知道你在干嘛？”派森对斯内克的举动很是吃惊。“别这样，斯内克，你的手会被冻僵的！”

“看来你也没怎么变啊，派森。”斯内克依然死死地按住漏气的位置，丝毫不在乎已经挂上冰霜的手臂。“冰冷的衣服下面依然是火热的躯体，别忘了上次打牌你还欠我钱呢，我可不能让你就这么给赖账了！”

“哈哈哈哈……”听到这里，派森会心地笑了起来。“……我明白了，我会继续盯着你的。你要记住，斯内克，我跟着吉恩是因为他答应过给予我们补偿，而我们这样的士兵无论是在国家的利益上还是在对敌人的憎恨上都不会得到补偿，士兵们需要一个英雄，他们需要一个心甘情愿为之献出生命的人，你能挑起为你手下性命负责这副重担吗，斯内克？如果做不到，你永远也无法打败吉恩……”

斯内克扶起派森，慢慢走了出去，令对手折服，不仅仅是要从肉体上让对方五体投地，更重要的，是要从精神上让对方心服口服。而此时的派森，已经被斯内克所感动，两位昔日的战友，再次并肩…

第五章 努尔

由于之前被派森所牵制，斯内克并未能阻止核弹头从安全基地中被运走，但这也并不意味着任务失败，只不过可以选择的余地越来越小了，他们现在只有摧毁Metal Gear才能阻止发射了，唯一可以值得安慰的事情，就是Metal Gear的目标要

www.plumbook.cn

比一枚核弹头大得多，想要找到它的踪迹并不是那么困难。

斯内克想起之前在与幽灵的对话中，幽灵曾提到吉恩他们收买了一名政府官员，不过据说这名官员已经死了，但这也可能是障眼法。间谍组报告在机场附近有不少高级政府官员模样的人出没，斯内克决定去那里探个究竟。

很显然斯内克不可能把所有的高级官员都抓来审问，但是有个人却引起了斯内克的注意，这个人的表情和其他人不一样，充满了悔恨与愁云，眼神也时常游离，与周围的人显得格格不入，斯内克的直觉告诉他这个人一定有些来历。

正如斯内克所判断的那样，此人果然参与了帮助吉恩将Metal Gear运送出美国的行动，虽然他因此获得了丰厚的报酬，但是却从此与家人两地分离，倍受思念之苦，心中早已充满了后悔与悲伤。听闻斯内克是来阻止吉恩的行动，他很高兴与斯内克配合，希望以此来获得一点心灵上的安慰，同时也寄望于斯内克在将来他回国受到国法制裁的时候，能帮忙说点好话。

此人提供的情报非常重要，核弹头已经运往小岛东部的发射井，正在做发射前的最后部署，斯内克带领着小队立刻赶往该处。也许太过急于完成任务，斯内克对这里部署的兵力有些估计不足，不小心引发了警报，不仅招来了大批敌兵包围，更引来了一个神秘的对手——完美士兵努尔。

努尔一看到斯内克，二话不说就拔刀相向，斯内克赶忙举枪射击，谁知几枚子弹悉数被他用刀挡下，眼见努尔向自己冲过来，立刻又是一梭子弹送了过去，而这波子弹更是轻而易举就被努尔挥刀切开，斯内克正惊讶之际，努尔早已跳到了空中，挥舞着利刃向斯内克砍过来，斯内克本能地向后一退，刀尖就在离斯内克鼻尖咫尺之遥划过，真是千钧一发。

不仅斯内克惊讶于努尔的武艺，一下未能结果斯内克的努尔也有些迟疑。"为什么？为什么你还活着？没有人能够在战场上活着遇到完美士兵，但你却还没有死，为什么？"

话语间，努尔再次挥刀横扫过来，斯内克躲过这一招的时候，忽然想起了什么。"这招……我见过这招……那是在……莫桑比克！"斯内克脑海中忽然浮现出一个小孩挥刀的身影。

听到"莫桑比克"这个词，努尔忽然十分痛苦地抱住了脑袋，好像勾起了什么痛苦的回忆一般。这时，更多的士兵蜂拥而至，将斯内克和努尔包围在中间，而带领这群士兵的，正是拖着瘸腿的坎宁安。"待在那儿别动，斯内克，你现在并不占优势，给我尝尝这个。"说罢，一枪托狠狠地砸在斯内克的后脑勺上，斯内克当即晕了过去。

看见斯内克晕倒在地上，努尔正欲拔刀了解斯内克的性命，坎宁安赶紧阻止了努尔。"干得好，完美士兵。但你的任务已经完成了，努尔，你可以稍息了。"听到坎宁安的话，努尔乖乖地收起利刃，坎宁安看到这一幕，心里暗暗地说。"也不过一个傀儡而已……"

与斯内克失去联络的坎贝尔正在召集各路人马寻找斯内克的下落，而被坎宁安拖回牢房的斯内克正在被酷刑折磨着。这时，吉恩走进审讯室。

"你在他身上花了不少力气……"吉恩看着斯内克，又看看一旁的坎宁安。"通过酷刑获得的情报并不可靠，我以为一个老练的讯问者不会依仗这种施加痛苦的方式。"

"你是对的，长官。"坎宁安一直盯着斯内克。"但这也要看看是什么情况，这个人是前狐狸小队成员，对他来说，这点折磨根本不算什么，至多只是打个招呼罢了。"

"这我知道，同样作为狐狸小队成员，你知道他的忍耐极限，想从他嘴里掏出情报不是那么容易的，是吧，坎宁安？"

"呃……他的确很能抗……"吉恩的问话让坎宁安有些摸不着头脑。"……现在，我想首先搞清楚剩下的遗产在什么地方。有个办法，虽然我不太擅长这个……"

"你是说用药？"吉恩猜到坎宁安就想用这招。"这种能使人吐露实情的麻醉药对狐狸小队成员来说没什么效果。"

"但这是一种新配方，研制这种配方的时候他已经退役了。"

"用药物逼供也不足为信，而且你用的量越大，可信度就越低。"吉恩看来并不想急于从斯内克嘴里掏出什么。"说不定还不等你问问题，他就已经被你整死了，你比我还清楚这一点。干嘛这么着急，坎宁安？让我先跟他谈谈吧。"

坎宁安虽有些不太情愿，嘴里嘀嘀咕咕，但他毕竟是个军人，听从命令是天职，乖乖地走出了审讯室。待坎宁安出去之后，吉恩回头看着斯内克。

"你一直都醒着的吧？"吉恩很容易就识破了斯内克。他知道斯内克不是一般的战士。"你是个令人敬畏的对手，我很想知道你为什么继承了大首领的称号。"

这时，斯内克脑海中突然闪现出当年总统亲自给他授勋的场景，还有引领者(The Boss)，还有夏娃(Eva)……"你到底效忠于谁？你为什么战斗？什么是国家？什么是士兵？你没有看穿这一切吗？这就是你从狐狸小队退役的理由，但你现在又回到了战场上，一旦你继承了战士的灵魂，你就无法离开战场。"……而这些，却好像是被吉恩强制勾起的回忆。

"让我告诉你一件事吧，"坎宁安将话题一转。"这整个偷窃Metal Gear的事情，其实是一场中央情报局一开始就设好的棋局，他们一开始就计划把这台美制Metal Gear送给苏联，你知道为什么他们要把自己研制的新武器送给敌人吗？这是为了继续维持冷战状态。由于经济政策的失败，苏联的国力一落千丈，而得益于引领者的功劳，他们又失去了'哲学家的遗产'，苏联已经无法再维持冷战所需的大笔军费开支了。而现在的美国，因为获得了这笔遗产，已经成功研制出了可以用于战争的多弹头分导重返大气层运载工具，这让他们在限制战略武器会谈(**译注：SALT，是Strategic Arms Limitation Talks的缩写，1969年11月17日，处于冷战中的苏联与美国在芬兰的首都赫尔辛基，就第一阶段限制战略性武器会谈进行了协商，目标是削减双方战略性武器的数量。**)上占据了军事优势。照这个速度发展下去，世界势力平衡将很快被打破，冷战也会随之结束，如果这样的话，中央情报局的重要性将大不如前。"

"你的意思是说中央情报局把Metal Gear送给苏联以维持势力平衡？"斯内克觉得这太不可思议了。

"Metal Gear是一种比多弹头分导重返大气层运载工具还要先进的武器，它将成为莫斯科方面最有价值的王牌，更可令限制战略武器会谈变得一钱不值，整个世界将远离融合与和解，并将再次一分为二，士兵与间谍的时代再次降临。中央情报局给狐狸小队的命令是在Metal Gear被运送期间不予保护并偷走它，然后假装投降到苏联，这个计划对于中央情报局的聪明之处在于一切都是为了保证组织的利益，这就是你所谓的'国家'！"

"不……不，我不相信……"斯内克觉得这不可能。"……这就是你上演叛乱的原因？"

"我将会建立一个我心目中的世界，"吉恩根本不理会斯内克，继续讲着他的故事。"就好像士兵需要有才能的军官一样，人民都需要有才能的领袖，一个可以引领世界的领袖，而我就是因此而被创造出来的。"

"创造出来？"斯内克有些听不懂。

"你没有听说过'继承者计划(Successor Project)'吗？"吉恩说出了一个斯内克从未听说过的名词。"这是美国政府秘密进行的一项研究，这项研究的目的，是为了创造终极战场指挥官，他将拥有发动战争的能力、高超的战略智慧、从战场上活着回来的忍耐力、以及让士兵心服口服的超凡魅力，我的声音本身就是一种特殊的威力，是'继承者计划'的另一项产品。而被他们原来选为模范领袖的士兵，就是那个传奇人物——引领者，而我从他们那里继承了这个位置，斯内克，你继承了大首领的称号，你是她最后的弟子，你和我好似兄弟一般，正是因为这些，我现在还不能杀你。好好保重吧，兄弟，希望你能亲眼目睹我的新世界被创建。"说完这些，吉恩头也不回地走出了审讯室，只留下斯内克在那儿苦苦思索着他刚才说的那些话。

从审讯室出来之后，吉恩接到了一个神秘的电话："是我，不知何故我就知道会是你……是的，与克里姆林宫的谈判非常成功，他们不会出手干预的· 我应该谢谢你的帮助，当他们看了Metal Gear的弹道数据之后就不会再怀疑什么了，中央情报局现在应该在抓狂吧，我想这应该都是你的计划……那么再多告诉我一些吧，你自己不可能获得这些数据的，对吧？你背后一定有人支持，是谁？……别介意，我大概能猜到你是谁，你应该知道这么做是在背叛你的雇主吧？……你到底在想什么？你不是在利用我吧？……没关系，我们还会见面的，就在我创建的新世界里，到那个时候，我的朋友……山猫(Ocelot)……"

刚刚挂上电话，两名士兵慌慌张张地破门而入。"请……请原谅我们，[illegible]



www.plumbook.cn

官……完美士兵……他……”还未等把话说完，努尔突然出现在他们身后，一刀杀死了他们。

“努尔，你这是什么意思？”吉恩喝住努尔。

“我一定要完成我的任务，他还活着，我还没有完成我的任务。”努尔面无表情，眼睛直勾勾盯着审讯室的方向

“你说斯内克？他已经被捕了，你的任务已经结束了，退下，努尔。”

“不，他还活着！我一定要完成我的任务！我一定要杀了他！”努尔不顾一切地向审讯室走去，几名士兵冲上来想包围他，努尔抬手就结果了他们。这时的努尔，好像一头红眼的猎豹一样，眼中只有他的猎物，站在一旁的乌苏拉正要上前阻止，却被吉恩拦了下来。而疯狂的努尔居然向站在面前的吉恩发起攻击，凶猛的刀锋向吉恩要害直冲而去，只见吉恩轻松地往旁边一闪，躲过了努尔的攻击。扑了个空的努尔忽然发现双手双腿的关节部位不知什么时候被扎入了四把匕首，还未等他反应过来，吉恩又在他胸口狠狠地给了他一掌，耳中似乎听到吉恩在说“你将听从我的指令，我是你的长官”，摔在地上晕死过去。没想到吉恩不仅仅拥有极具煽动力和感染力的嘴上功夫，在万军丛中来去自如的努尔完全也不是他的对手，仅仅一个回合便彻底令努尔失去作战能力，其真正的实力深不可测。

吩咐手下将努尔送回去之后，吉恩喃喃自语道：“完美士兵在每次任务后都会清洗掉记忆，而仅仅一次遭遇，你就能让他留下如此深刻的印象，斯内克……”

第六章 Metal Gear

斯内克赤身裸体地躺在牢房冰冷的地板上，坎宁安在折腾够了之后暂时放弃了拷打，他毕竟还是想从斯内克嘴里套出“哲学家的遗产”在哪里，如果在这之前把斯内克搞死就太不划算了。这时斯内克听到门外有些动静，原来是爱丽莎用一份午饭贿赂了看守，让她进入牢房看看“这个从完美士兵手下活过来的人”，看守经不住爱丽莎的恳求，只得答应了她。

“看来你被折磨得够呛……”爱丽莎看到斯内克身上新鲜的伤痕。“……很高兴还能看见你活着，我简直不敢相信你能够在与努尔的战斗中活下来。”斯内克故意咳嗽了一声，爱丽莎才注意到斯内克原来是赤身裸体，红着脸把餐盘放下，并转过身去。“呃……你吃点东西吧，别担心，这里面没下药。”

突然，爱丽莎低声对斯内克说：“不要动，保持安静，好吗？”接着不顾斯内克还光着身子，一下子抱了上去。斯内克除了感受到爱丽莎那温暖的体温之外，还感觉爱丽莎正通过心灵感应传话给他。“能听到我吗？别说话，安安静静听我说，我的能力不能说太久，吉恩已经开始准备通过Metal Gear发射核弹了。”

“什么？这太早了点吧？美苏之间的谈判破裂了？”斯内克感觉事态严重。

“我不知道，我和乌苏拉都不知道吉恩在考虑什么。为什么要和美国与苏联两方面谈判，可能他无论谈判结果如何都要启动Metal Gear，但我无法阻止他……至少当乌苏拉在他身边的时候我一个人是不行的，你是我惟一能指望的人。他们可能已经把Metal Gear从港口运往装配厂，这样他们就能给它装上核弹头，如果你现在毁了它，你至少可以阻止吉恩发动核攻击。”

“你为什么要告诉我这些？”斯内克不禁有些奇怪。

“我曾预见过你摧毁了Metal Gear，不过我的预兆不总是会实现，但我知道你一定可以阻止一场核武屠杀。”

“那你能救我出去吗？”

“还不行，耐心点，斯内克，你的运气就要来了。”

“是嘛？你这么说让我觉得好多了，我几乎高兴得都要笑起来了。”斯内克不忘调侃一下爱丽莎，这时爱丽莎因为力气耗尽而瘫软了下去，大口大口地喘着气。这一幕恰好被门口的卫兵看在眼里，他大概以为爱丽莎与斯内克在行男女之事，见差不多已经完事，便提醒爱丽莎时间到了。爱丽莎在离开牢房的时候不忘嘱咐一句：“求你了，斯内克，你一定要相信我。”

就在斯内克饱受坎宁安折磨之时，坎贝尔那边组织的救援行动也在紧锣密鼓地进行之中，很快他们就打听到了斯内克被关押的地点，并立刻策划将斯内克救出来。斯内克正躺在牢房里，想着如何找机会逃出去的时候，牢房外一阵骚动，门一下被打开了，斯内克定睛一看，原来是乔纳森带领着几名士兵冲了进来！

“……你们来救我？”斯内克大为意外。“你们甚至还不知道我是否活着，为什么你们要冒着生命危险来救我？”

“因为你是我们的大首领，”乔纳森一边帮斯内克解开手铐一边说到。“并且，我们知道你不会让你自己死在这样的地方。我们需要你，斯内克！”

“要知道来这里……”斯内克有些感动。“……好吧，让我们先离开这里。我知道Metal Gear在哪里，这是我们的下一个目标。”

众人扶着斯内克，趁着夜色悄悄离开了这里，由于斯内克身上还带着伤，他们只能尽快提高行动的速度。正当众人以为逃离了追捕之时，一道强光突然射向他们，把四周照得通亮。斯内克抬头一看，原来是坎宁安驾驶着飞行器追了过来！

“到此为止了，斯内克！”坎宁安大喊着。“你的手下还挺能干的，我从没想到一个身为单兵潜入行动专家的狐狸小队特工，会有同志来救他，这是我的失误，你差点就从我的指缝里溜走了，我一定得记着感谢乌苏拉，虽然她对我来说过于神秘，但是她还是有她的用处。既然我们都在这里，我们可以继续拷问了！遗产到底在哪儿？我知道你偷走了克格勃(KGB)的一半，告诉我在哪里！”

“克格勃？你到底在说什么？”斯内克不记得遗产会有克格勃的事情。

“还在跟我演戏啊！那我就一个一个杀死你的同志，直到你改变主意！”话音未落，坎宁安抬手射杀了斯内克身边的一名士兵。“遗产在哪里？告诉我！”

“我不知道！”伴随着斯内克的回答，另一名士兵又倒在了地上。“给我住手！我什么都不知道！我发誓！”

“你在骗我！你一定知道遗产在哪里！五角大楼告诉我……”

“五角大楼？！”斯内克的疑问令坎宁安意识到说漏了嘴。“你为什么这么确定有关遗产的事情，坎宁安？你关心的是什么？”

“够了，你最好开始回答我的问题，否则……”坎宁安又掏出枪来准备向士兵射击。这时，一辆卡车突然从黑夜中冲出来，由于坎宁安将飞行器降得过低，而卡车速度又太快，来不及飞起来的坎宁安被卡车撞了个正着，一声惨叫从飞行器上摔了下来，而这开卡车的不是别人，正是爱丽莎！

“斯内克，快上来！”爱丽莎把车停到斯内克旁边，冲斯内克喊道。

“爱丽莎？你怎么在这里？”

“别问了，快抓紧时间！”爱丽莎催促着斯内克。

斯内克扶起身边受伤的士兵，将他抬上车以后，自己才最后一个进入卡车。在追击敌兵子弹的“欢送”下，爱丽莎驾驶着卡车冲出了大门，消失在夜色当中……

卡车在一处树林前停了下来，看来斯内克他们已经摆脱了追捕。下车后，斯内克关照了一下那名伤兵的伤势，而坎贝尔从车里走出来，对斯内克说：“我以为你只是单兵作战任务方面的专家，但看起来你也可以带领小队。”然后他看着爱丽莎问斯内克：“这位女士是……？”

“她叫爱丽莎，是她帮助我们逃跑的。”斯内克介绍了一下爱丽莎。

“你劝降了一名吉恩身边的士兵？”坎贝尔把斯内克拉到一边，小声说到。“我只是有点好奇，你到底是怎么搞上这么漂亮的小丫头的？你不觉得她太小了点吗？我是说如果再过五年她准是个万人迷，但……”

“我们出发吧，斯内克。”爱丽莎打断了他们的窃窃私语。“我们要趁着夜色去打探一下发射平台的位置，灯光会把我们引向那边。”

“好的，你带路。”

在路上，斯内克走到爱丽莎身边，小声说到：“爱丽莎，关于刚才坎贝尔说的……”

“你是说再等五年的事情？”爱丽莎调皮地笑了笑。

“不，我不是这个意思……”斯内克也觉得有点不好意思。“……我想知道你背叛吉恩而帮助我的原因，你从未说过这个，我以为你会忠于吉恩。”

“我不是说过吗？我希望你毁掉Metal Gear。”爱丽莎看着斯内克。“我一开始也以为我会忠于吉恩，但现在我还是很感激他，在东德的时候，是他救了乌苏拉和我。但无论德国还是美国，要的都是我们俩的超能力，他们想把这种超能力用于战争，所以我只能跟吉恩走。”

“那你为什么还要背叛他？”

“都是因为核武器……没有人应该使用核武器……我是原子弹的受害者，斯内克。我的父母是在苏联工作的核物理专家，克什特姆(Kyshtym)工厂发生意外的时候，他们都在那起爆炸中身亡。”

“克什特姆……你说那起发生在乌拉山区的核灾难？”斯内克知道这个事情。（译注：这里说的是1958年的克什特姆事故，官方说法是当时位于苏联乌拉山区的车里亚宾斯65号城的一个再处理厂的核废料槽发生爆炸，方圆30个城镇约4万2千平方公里的地区从此从地图上消失。而另外一个说法是苏联当时在那里试验氢弹发生意外导致的。）

“是的，乌苏拉和我是爆炸余波的受害者，至今仍是我的梦魇，我在梦里眼睁睁地看着父母死在爆炸里，我看见死亡的灰烬从天空落下。”爱丽莎的脸上露出痛苦的表情。“回国过后不久我们俩就拥有了超能力。”

“我也曾经遭受过核辐射，”斯内克能够理解爱丽莎的心情。“那次在比基尼岛的核试验……这难道是你救我的原因？”（译注：1964年美国曾在这个地区进行多次核试验）

“也许吧……我想我可能是想为未来留下一点希望，但我这样的身体是不能生孩子的，所以我把希望寄托在你身上，我想你将来会成为一个伟大的父亲……”

“很抱歉，爱丽莎，我可能永远都不能成为父亲……”

说着说着，他们已经来到了发射基地附近，明明已经是深夜了，基地却还灯火通明，一片热火朝天的景象，这令斯内克很是奇怪。

“努尔正在处于重新调整期，我走了之后他们得花上好几倍的时间才能搞定，这是我们的机会，斯内克。”爱丽莎说到。

“看来我们惟一要防范的就是坎宁安了。”

“不，你错了。”爱丽莎否定了斯内克推断。“吉恩才是你真正要注意的，‘继承者计划’就是为了创造能够控制完美士兵的战地指挥官，虽然我没有看过吉恩亲自出手，但我想他的反应应该比努尔还要敏捷，而他的战斗技术则是来自引领者。”

“你害怕了吗？”

“是的，但是……”爱丽莎脸上露出微笑。“我相信你，斯内克。我的姐姐预见你会给世界带来恐怖，而我预见你将阻止Metal Gear，这是我们第一次出现相反的预测，我相信你。”

在爱丽莎的带领下，斯内克一路来到了基地内部，在这里，静静地躺着一个庞然大物——Metal Gear，此时的它好似一具雕像一般，虽然气势磅礴，但总归是个死物。斯内克招呼士兵开始在这里安置TNT炸药，而此时，吉恩带领着一票人马已经杀到这里，把斯内克一伙堵个正着。正当斯内克准备要拼死一搏之时，一直在身后纹丝未动的Metal Gear忽然发出低沉的鸣叫，看样子是有人启动了它，但会是谁呢？启动后的Metal Gear抬枪就射，然而这一梭子弹并不是冲斯内克去的，而是将围在门口的吉恩带领的士兵扫倒了一片，但却未伤到吉恩一根毫毛。

座舱内，驾驶者低声咒骂着，“居然打偏了……是什么力量……有了这个武器，谁也不能流放我！看看你这可怜的背叛者！让我来给你上一课！滚出去，闯入者！这个基地是我的！”爱丽莎听出来原来驾驶Metal Gear的人是斯克列斯基上校，这个半醉半疯的老头子是什么时候摸

www.plumbook.cn

到这里来的？

趁着斯克朗斯基对吉恩发疯的功夫，斯内克从背后悄悄摸到吉恩的身后，用枪指住了他。“不许动，吉恩！看来是个不怎么有趣的结尾，这就是你的王牌？要你的人放下武器！”

“呵呵，王牌？”吉恩笑了起来。“戏演得真不错，斯内克，连我都没想到斯克朗斯基会来。为了表示我的欣赏，我让你看看我真正的王牌！苏醒吧，乌苏拉！”

“什么？”斯内克一时没听明白，回头看着爱丽莎，眼前的一切让他大吃一惊。爱丽莎好像被精神控制了一般，正在痛苦地挣扎之中，抱着头哀求着斯内克：“斯内克，向我射击！快，在乌苏拉醒来之前杀了我！向我开枪！否则……否则……我……我就会……就会……就会杀了你！”说出最后一句话的时候，爱丽莎的口气忽然变得冷漠无情，眼神中失去了那份天真与纯洁，取而代之的是冰冷与无神。“我要杀了你，斯内克，在你的后代诞生之前杀了你！”斯内克顿时感到一股强大的意念力向他袭来，离他还有些距离的乌苏拉手足未动便将斯内克推倒在地上。

“乌苏拉和爱丽莎原本是一个人格，”吉恩看着躺在地上的斯内克说。“但在进行人工增强她精神力的过程中，分裂成两个人格，乌苏拉获得了强大的力量，而代价是失去了她的情感。那个Metal Gear也许仅仅是一台没有完成的原型机，但乌苏拉却可以弥补它所有的不足！”

这时Metal Gear突然狂暴起来，把斯克朗斯基甩出了驾驶舱，机体两侧张开了巨大的类似翅膀的装置，整个Metal Gear好像处于暴走状态，不像一个冷冰冰的机器能做出的反应。斯内克抬头一看，乌苏拉正飘在天空，慢慢落进了Metal Gear的驾驶舱，现在的Metal Gear已经完全由乌苏拉用意念力在控制了！

原来机体两侧像翅膀一样的装置是Metal Gear发射导弹的地方，猛烈的炮火向斯内克蜂拥而来，幸好这场战斗发生在基地内部，Metal Gear可活动的空间并不大，这让斯内克有了很多喘息之机。而作为半成品的原型机，在设计上还是有很多致命漏洞，虽然乌苏拉的意念力控制让Metal Gear比平时要机动许多，但是致命的地方依然致命，斯内克利用一次机会给予了它毁灭性的打击。冒着浓烟的Metal Gear有气无力地趴在地上，猛烈地机体震荡最终化为一声巨响，而失去了知觉的乌苏拉——爱丽莎并没有及时走出驾驶舱……

在场所有的士兵都看傻了眼，如此威力强大的庞然大物被一个血肉之躯打败，若不是亲眼目睹根本无法令人信服，所有人都感到了绝望，原本Metal Gear是他们建立新国度希望所在，而随之烟消云散的，还有他们对新国度的期望与向往……灰心丧气的士兵们纷纷扔下了手中的武器，对于一个士兵来说，这已经表示他从心底里放弃了作战的信念。

“太棒了！”在斯内克与Metal Gear作战的时候，吉恩已经来到了上层的控制室。“只有你可以打败乌苏拉控制的RAXA（译注：本次Metal Gear的代号，读音与Russia十分接近），我现在明白为什么左轮山猫（Revolver Ocelot）这么关注你了！”

“格鲁乌的左轮山猫少校？他也和这个有关？”听到这个熟悉的名字，斯内克预感情况的不妙。

“我喜欢你，斯内克，你是个很有魅力的人。”

“够了！已经结束了，吉恩！我已经毁掉了你的Metal Gear，你不能再用核弹威胁这个世界了，放弃吧，你已经完了！”

“你毁掉了我的Metal Gear？我怎么听不懂你在说什么？”

正在这时，斯内克的通讯器响了起来，原来是幽灵发来的信息。“幽灵，现在可不是时候！”

“斯内克，还没有结束，还没有！”这个声音并不是来自通讯器，而是来自斯内克附近。斯内克往声音传来的方向看去，一个熟悉的身影出现在他面前——索科洛夫！“那不是发射导弹的Metal Gear，那只是Metal Gear RAXA，只是为了评估而制造的，仅仅是一个试作型而已！”

“索科洛夫，你还活着！”斯内克记得索科洛夫死在了沃尔金手里。“原来你就是幽灵！你设计了‘峡谷虎’，自然你也知道格兰宁Metal Gear的事情……原来是这样！”

“哦，原来是你一直在给斯内克提供情报啊，索科洛夫同志。”吉恩明白了为什么一直以来斯内克总能掌握自己的动向。“所有人里面，我从未想过你会背叛我。”

“……是的，我的确要感谢你把我从苏联的监狱里救出来，要不是你我无法与我的家人团聚，大恩大德无以回报……”索科洛夫说着便激动起来。“但是向苏联发射Metal Gear，我无法原谅，我不能眼看着我的发明用来对付我的祖国！”

“所以你就勾结上了斯内克？”吉恩很反感索科洛夫的爱国言论。“索科洛夫，是你设计了世界上第一辆核装载坦克，你是一个火箭科学家，你叛变到了美国，并参与了Metal Gear的研发，你就应该知道这玩意儿总有一天会用来对付苏联！”

吉恩的一席话令索科洛夫无言以对，这时，斯内克听到了外面有运输直升机的声音。“那才是真正的Metal Gear吗？”

“是的，RAXA不过是个诱饵而已，乌苏拉帮我们争取了不少时间。”说完这些，吉恩转身准备离开。“如果你想向我开枪，那么就扣动扳机吧，斯内克，但请你扪心自问，你有资格扣动这个扳机吗？你虽然继承了大首领的称号，但你不也从未停止过追求你所想要的未来吗？”说完，吉恩又开始向那些士兵施展他语言攻势的超能力。“士兵们，听我说！冷战就要结束了，无论是美国还是苏联都不再有实力和权力按照他们的意愿运筹这个世界！即使美国陷入越战的泥潭无法自拔，他的西方盟友依然取得了惊人经济增长，而随着计划经济的土崩瓦解，苏联再也无法维持军事上的巨大开销，但是冷战的结束并不等于和平会到来，从世界超级大国中解放出来的国家主义很快将成为政治全球化背后的推动力，贫富之间的巨大差距将成为国家与国家之间仇恨的导火索！核武器将不再是超级大国的专利，全世界都会拥有它，这样谁都不会知道落到自己头上的核弹来自哪里，今天的同盟也许就是明天的仇敌，甚至可能更糟的是，来自同一国家的士兵也会自相残杀，就像你们现在这样！谁敢保证你们明天不会把枪口对准你身边的战友？或是你的同志？或是你的家人？你知道是谁在反对你？是谁在嘲笑你？又有谁真正需要你？而谁又敢说没人想杀了你？”

吉恩的言论像病毒一样迅速在士兵心里扩散，人群中出现了躁动和不安，斯内克意图阻止吉恩不要继续说下去，但这正好中了他的下怀，他立刻将攻击矛头指向斯内克。“我有个手下正站在你们中间，他是被指派来杀死你们这些叛徒的。你们的敌人就站在你的身边，这个星球就像一个巨大的炸弹，只要一颗小小的核弹就能立刻引爆它，或者更准确地说，只需要一颗小小的子弹……哈哈哈哈，看，他来了！”说罢，吉恩悄悄扔出一把匕首，扎入了某个士兵的胸口，而一直被吉恩的演讲所蛊惑的士兵根本不知道匕首来自何方，倒地之前本能地扣动扳机乱射起来，这下就好比在滚烫的油锅里掉入了几滴水，瞬时间炸开了锅，士兵们乱作一团，机枪乱射，一场不分青红皂白的自相残杀在这群几分钟前还并肩作战的战友中爆发。

斯内克想要大家停火，但是这群血脉喷张的士兵哪还听得进去他的声音，最后连斯内克都被不知从何而来的子弹所击中。斯内克要吉恩阻止他们，可是吉恩一点也没有停止的意思。“如果你想他们停下来，为什么你自己不去阻止，斯内克？Metal Gear就要启动了，这个基地已经没用了，我不需要杀死任何人，让他们自相残杀去吧。人类是一种脆弱、愚蠢且充满暴力的生物，你自己看吧，看看人类的本质！”与吉恩说话的斯内克根本没有注意到有两颗子弹向他飞来，就在这千钧一发之际，一名士兵跑过来用自己的肉身替斯内克挡下了这两颗子弹，斯内克定睛一看，原来是乔纳森！斯内克还来不及感谢乔纳森，乔纳森就已经没了生息……想起乔纳森当初加入我方时对斯内克那充满信任的一握，斯内克悲愤交加，纵使他有擒龙伏虎之能，他也无法挽救这些不明真相自相残杀的士兵生命，怀里抱着乔纳森那逐渐冰冷的身体，他只能仰天长啸……

第七章 真相

告慰逝去战友的最好方式，就是完成他们没有完成的任务，安置好乔纳森和其他战友的遗体后，斯内克和坎贝尔带领剩下的士兵继续他们的征程。根据间谍组的情报，装备了核弹头的洲际弹道导弹已经安置在发射井中，而为了拖延他们的进度为我方争取时间，必须先将供电的电站给端掉。这个电站在一处山谷内，由于吉恩现在将重兵把守在发射井那边，斯内克他们很轻松地就在电站中安装了定时炸弹，但当他们原路返回的时候，却发现电站内已经是一片尸横遍野，原来应该还处在重新调整阶段的努尔不知道怎么跑了出来，嘴里叫嚷着要找斯内克一决高下，没有人能够阻止他，他现在一心想着要杀死斯内克，所有干扰他这个意愿的人都是他的敌人，人挡杀人，佛挡杀佛。

忽然，努尔发现了站在眼前的斯内



www.plumbook.cn

克。“我终于找到你了。告诉我，为什么你还活着？我曾经做过一个关于我战友的梦，他们带着强大的武器与和蔼的微笑来救我，但当我醒来的时候，却一无所有，没有开心，没有悲伤，没有仇恨……没有任何记忆。当我从黑暗中醒来的时候，我只能看见我杀死的人躺在我的眼前，我的记忆和这些尸体一样是个谜。我知道，人人都会死，犯罪、疾病、意外、战争……无论你是多么高贵的人，无论你是多么优良的士兵，无一例外，就算我不杀了他们，他也最终也会死。这是一个充满死亡的世界，但你却没有被杀死，为什么？为什么你还活着？你活着的意义在哪里？”

说罢，努尔又使出他最擅长那一招向斯内克袭来，斯内克躲过之后，忽然想起了什么。“我知道你的名字了，四年前，在莫桑比克(译注：这里说的是1962年成立的全国性民族解放组织——莫桑比克解放阵线从1964年开始领导人民进行的反对葡殖民主义统治的武装斗争。)，在一支游击队里有一名可以独立作战的儿童士兵，他用一把小刀就杀死了许多政府军队士兵，他先利用敌兵对小孩的天真无邪疏于防范的心理解除他们的防备，然后像一名猎人捕杀猎物一样用最残忍的方式结束他们的性命，由于他说话带一点德国口音，他的敌人称他为‘弗兰克·耶格’(译注：Frank Jaeger，Jaeger是德语中猎人的意思)——真诚的猎人。”

“弗兰克·耶格……我的名字……”努尔似乎想到了什么，但又想不起来什么。“不，我是完美战士，我存在的地方就不允许其他士兵存在，所以我不需要名字，我只是虚无的存在罢了，等你死了之后，我又将回归虚无！”

努尔义无反顾地杀向斯内克，但是在身经百战的斯内克面前，过于执着于杀死斯内克这个信念的努尔却陷入了自我意识中无法自拔，好比一头有勇无谋的猛兽，虽来势汹汹却招招落空，而当斯内克看清了努尔的套路与破绽之后，斯内克便像驯服一头猛兽一般让努尔臣服，失败后的努尔反而恢复了记忆，想起了他失去的回忆。

“我想起来了……大首领……尽管如此，你是惟一能击败我的人，我被作为一个战争工具成长起来，但你击败了我，俯视着我……大首领，你总是在救我，你填补了我内心的空白……”

“别说了，都怪我，我以为你在那里会很好……这都要算在‘哲学家’头上……我们走吧，该炸掉这个地方了……”扶起地上的努尔——应该说弗兰克，斯内克他们离开了电厂。

由于定时炸弹爆炸后五分钟内发射井那边就会启动后备电力，所以留给斯内克的时间并不多，就在斯内克坐电梯准备去往发射井内部的时候，他又遇到了那位驾驶着飞行器的“老朋友”——坎宁安！

“真高兴能在这里看见你，斯内克，老实说，我还真的有些吃惊，你走的比我想像得要远多了，看来他没有看错你。很快你就不需要再战斗了，你的任务结束了，斯内克。”

“他？任务？你究竟在说些什么，坎宁安？”斯内克听不懂坎宁安的话。

“哈哈哈哈……好吧，斯内克，让我慢慢解释给你听。”坎宁安似乎又有新的故事。“我并不服从于吉恩，虽然中央情报局控制着狐狸小队，但我也不听命于他们，我受雇于美国国防部。目前为止你看到的所有事情……你知道中央情报局和五角大楼之间并不是那么珠联璧合，对吧？这种不和并不是来自预算纷争，1961年的古巴猪湾入侵事件、北越的隐秘行动……中央情报局在美国军事事务上的影响力通过这些事件逐年增长，而五角大楼的高级官员们感到了威胁，然后他们发现了‘Metal Gear计划’，于是征召了狐狸小队的领导人物吉恩并指示他偷走了准备运往苏联的Metal Gear，你认为如果吉恩对准苏联发射Metal Gear会怎么样？中央情报局就会颜面尽失，而军队的影响力就会急剧上升。”

“难道你想故意让吉恩使用核武器？你疯了吗？这会引发全面的核战争！”

“你又错了，斯内克。吉恩不过是个叛徒罢了，这个基地是俄国人建造的，Metal Gear以及它所携带核武器的蓝图也是苏联研制的，而你能怪华盛顿方面吗？另外，在这之后也不会留下任何证据，看到这个了吗？”坎宁安从身后拿出一个轻便导弹，斯内克一眼就认出这是‘大卫·克罗基特’(译注：Davy Crockett，核武运输系统的代号，以美国传奇英雄的名字命名)。“正确，一种微型核弹头，但这枚是苏制的，吉恩启动了Metal Gear之后，我便会让这个基地蒸发掉，连一棵草也不留下。”

“那这里的士兵怎么办？”

“你说这群苏联叛军？你有没有搞错？他们是我们的敌人！”坎宁安大笑起来。“但你不一样，斯内克。你的任务完成得非常好，你完全是按照他和五角大楼计划的那样。你想知道为什么你被送到这里吗？这是因为我们需要有人可以单独潜入敌方领土，并在当地说服敌兵加入，然后逼得吉恩不得不启动Metal Gear，只有你——传奇士兵，大首领——才能完成这个任务，到目前为止你完成得非常好，但我们现在需要吉恩启动Metal Gear，这也是五角大楼计划的一部分，我们不能允许你从中破坏。基地顶楼有一架直升机，你回到飞机上去吧，一旦Metal Gear被启动，我们就送你回到美国，等这个地方成为灰烬的时候，你会再次成为英雄！当然中央情报局是不会恭喜你的，但想你也应该无所谓。”听到这里，斯内克突然拔出枪来对准了坎宁安。“你在干什么，斯内克？你还相信你所效忠的中央情报局吗？想想中央情报局对狐狸小队都做了什么？他们给我们派遣最不人道的任务，而当我拖着瘸腿归来的时候，他们随便把我扔到一个办公桌上，他们对你也是一样，他们把引领者——我们部队的缔造者——派往海外并让她就死在了那里！别告诉我你所做的这一切是为了这里的苏联士兵，可怜的蠢货，回直升机上去吧，我不会让你再走一步的！”

“我不会让你使用Metal Gear的！”斯内克想起了他身后活着的和死去的战友。“我做这些是来自我对自己的忠诚，我不会让我像引领者那样死去！”

一场恶战不可避免，虽然坎宁安依仗着飞行器占据着空中优势，但高高在上远不如脚踏实地更有安全感，经过一番苦斗，斯内克终于让坎宁安尝到了苦头。

“为什么，斯内克？如果你能按我所说的做，你和我在回国的时候将会被授予一名士兵所能被授予的最高荣誉，而现在……看看你都干了些什么！？但我不会就这样死去的……”丧心病狂的坎宁安竟然将核导弹对准了斯内克。“……我要让你给我陪葬！”所谓善有善报恶有恶报不是不报时候未到，还未等坎宁安来得及按下发射按钮，早已摇摇欲坠的飞行器爆炸了，一切都化为烟尘……

斯内克终于在基地深处的控制室找到了吉恩，吉恩一个人站在控制室里，几名身着白大褂的科研人员躺在地上，看来早已死去。

“欢迎你加入我们的行列，斯内克。”

“这些都是Metal Gear的工程师！你杀了他们！”

“不，是他们杀死了他们自己。”看来坎宁安又用了那一招。“他们都对自己的罪行感到绝望而但求一死。”

“罪行？你是说这一切都是五角大楼的阴谋？”

“阴谋？我明白了……坎宁安又在宣扬他的秘密了，可怜的蠢货，到死他都不明白其实他才是惟一的傀儡……”

“难道你不是傀儡吗，吉恩？是五角大楼想除掉中央情报局！”

“不，你错了。”吉恩看着斯内克摇了摇头。“我从一开始就知道要发生的一切：五角大楼的计划……坎宁安会背叛我……一切一切，而我正好利用了这一切，来执行我真正的计划，我不会把Metal Gear射向苏联。五角大楼一定对坎宁安可能无法抹尽证据做好了准备，他们说不定正在与苏联军队进行谈判，就算我现在向苏联发射Metal Gear，这也不足以引发一场战争。我的真正目标是位于美国维吉尼亚州的中央情报局总部和五角大楼，‘哲学家’的两个窝点将被掀个底朝天！这将引起一场空前绝后的大混乱，最坏的情况是美国将不复存在，现在这个世界将分崩离析，苏联也难逃一劫。Metal Gear将从一个苏联核导弹基地发射，在国际恐怖主义的风暴下，《华沙公约》将在第三世界失去作用，甚至将和北大西洋公约组织(NATO)产生正面武装冲突！”

“为什么？为什么你要这么做？”

“这是为了让这个世界摆脱‘哲学家’的控制，而我将创造一个我自己设计的全球势力平衡，我的目标是创建一个雇佣兵的全新国度，这里只有名副其实的优秀士兵。但这个半岛并不是最佳地点，我们国家将成为一种阴影般的组织但不会以任何形式存在，我们会隐藏得很深，但会介入世界上所有的冲突与纷争，历史将由我们来书写。我将用众多优秀的士兵填满‘哲学家’的空壳，这个组织将成为真正的‘死亡半岛’，我称它为‘军队天堂’！我会让这个世界再次成为一个整体，因为我是继承者！”

“你不过是个独裁者罢了！”斯内克听到这些怒不可遏。“你使用恐惧让士兵听命于你，你用谎言欺骗你的盟友，你剥削那些把你当作导师的人，榨干之后就扔在一边！你建立的国家根本不是士兵的天堂，他们所需要的根本就在你的天堂之外！”

“睁开眼睛好好看看吧，斯内克。这是我们的责任，这是一次伟大任务的一部分，相比起这个责任，某个士兵的个人意愿简直不值一提，他们必须要献出他们那微不足道的生命，就像引领者曾做到的那样。”

“你别再骗你自己了，你根本没有资格提及引领者这个名字！”

“看来，你一直都被蒙在鼓里……六年前，在食蛇者行动中，沃尔金向索科洛夫研究所发射了一枚美制核弹，这导致了后来计划的变更，美国政府不得不杀死自己的特工——引领者来证明自己的清白，而你扮演的就是刺客的角色，斯内克。你以为沃尔金是愿意犯下那样可怕的罪行吗？这只不过是从一开始就安排好的一场戏罢了：沃尔金发射核弹……引领者的死……甚至你前往格罗兹尼格勒的任务，这都是你祖国的杰作！”

“你说这都是事先安排好的？”斯内克不敢相信这一切。“是谁？”

“引领者献出了她的生命，就算这是被设计的，她也是为了她的责任而死，这是一个至高无上的行为……”

“回答我！是谁设计的？”斯内克已经出离愤怒了。

“你不需要知道答案，你只需要知道你的责任就够了，你的祖国不能救你，你的老师和你所谓的朋友也不行。加入我吧，杰克(Jack)，我会给你责任！”

“我的责任我自己会找到的，你和你那假模三道的主意可以去死了！”

“你毕竟还是个士兵……看来我们永远也无法达成一致……”吉恩走向控制台。“那么……谈话时间结束了，斯内克。”吉恩将手伸向发射按钮，斯内克举枪阻止。“太晚了，发射Metal Gear的所有准备已经就绪了。”说罢，吉恩按下了按钮……

“轰——！”一声巨响，但这不是发射Metal Gear的声音，吉恩所在的控制台发生了大爆炸，令人惊讶的是，原本以为在之前的战斗中死在Metal Gear里面的爱丽莎居然还活着，正是她阻止了Metal Gear的发射。“不能使用核弹头，这种武器太可怕了，一切都会因它而死，人类……动物……树木……地球……我能感受到他们的痛苦、他们的哭泣、他们的恨意……”

吉恩趁爱丽莎不注意，抬手扔出一记匕首，但是匕首飞到爱丽莎面前被一堵无形的墙挡住了。“乌苏拉，你读了我的心……不过，就算你能读我的心，你的动作还是没我快！”霎时间，吉恩瞬间移动般来到了爱丽莎面前，狠狠地给了她一下，爱丽莎毕竟是个弱女子，根本无法承受这一击，晕死在地上。

由于控制台被毁坏，吉恩不得不离开了这里。斯内克抱起奄奄一息的爱丽莎，爱丽莎告诉斯内克，他们已经输入了Metal Gear的轨道数据，而在附近还有个后备控制室，吉恩应该是去那里了。躺在斯内克怀里的爱丽莎运用最后一点超能力，看到了斯内克的未来。“斯内克，我看到了，这一次我们姐妹俩看到的未来是一样的了，你会毁掉Metal Gear，你还会创造一台新的Metal Gear，你的后代……‘魔童计划(Les Enfants Terribles)’……你的后代将把这个世界带向毁灭……你的后代……将

www.plumbook.cn

会……拯救这个世界……”斯内克完全不明白爱丽莎说的什么，但此时爱丽莎已经停止了呼吸……

放下爱丽莎冰冷的躯体，斯内克赶往后备控制室，吉恩已经在那里了。

“一切都结束了，斯内克。”吉恩看来已经做完了该做的事情。“Metal Gear已经进入了发射模式，轨道运算和目标确定已经完成，现在没有人能够停止它了，就算你打败我也不行。不过我想你不会因此放过我的，而我也找到了与你战斗的理由：为了证明我是真正的继承者，让我们来看看谁是真正的继承者吧，斯内克！让我们做个了断！”

可以说，吉恩才算得上是斯内克真正的对手，他不仅身手敏捷超乎常人，一手高超的“小李飞刀”技术也是出神入化，而神奇的意念攻击更是令斯内克头痛，但所谓“智者千虑必有一失”，吉恩虽说身怀绝技，但随着战斗的一步步白热化，破绽也一一显现出来，最终还是败在了顽强的斯内克手下。

落败的吉恩靠在栏杆上，不敢相信所发生的一切。“我不相信……‘继承者计划’的优秀产品……竟被你这样的血肉之躯打败……看来你才是引领着真正的继承者……关于‘战士基因’的事情……或许是真的……你才是真正的‘继承者’！”

“我不知道你在胡言乱语些什么！快告诉我怎么阻止Metal Gear发射！”

“没办法了，一旦发射倒数开始就没法停下来了，快离开这里，斯内克。”吉恩从口袋里掏出一卷胶卷扔给斯内克。“拿上这个，这原本是我计划建立‘军队天堂’所搜集的装备、人员和资金……所有的数据都存在这个胶卷里面，没有其他人知道这个。”

“你为什么给我这个？”斯内克感到很奇怪。

“因为你我有共同之处，总有一天你会用得上，在战斗中存活下来的人应该得到这笔遗产，这是我们的命运……我该说的已经都说了，去吧，斯内克，你将继承我的基因，你是真正的‘继承者’！忠于你自己……前进吧……找到你自己的责任……”说完这句话，吉恩永远地闭上了眼睛，含着未尽之愿的遗憾告别了这个世界……

一声巨响引起了斯内克的注意，原来Metal Gear的准备阶段已经完成，开始进入发射倒计时了。他赶紧呼叫索科洛夫。

“索科洛夫，你听到了吗？Metal Gear发射的倒计时已经开始了，控制面板已经被锁死，没有任何反应，我怎么才能停止它？”

“我从这里可以看到。”索科洛夫在监控室查看着这里的一举一动。“控制回路已经被锁死了，但Metal Gear的固体火箭发动机没有后点火油量控制装置，一旦它进入发射模式，就无法停止了！如果你能在点火之前拆除掉整个装置，也许还有机会……Metal Gear不仅仅是个核导弹，它在目标上空3000尺会从推进器解体，然后利用降落伞缓降到地面，如果在发射之前搞掉Metal Gear部分，那么就算你不能阻止发射也可以避免核打击。但是，Metal Gear专门针对这一点特别设计过，这个部分的装甲要比其他部分厚得多，如果火箭本身受到冲击，有可能把整个发射井都炸掉！”

“只要能阻止核弹，我才不管会不会把整个基地炸掉，我不能坐在这里眼睁睁地看着世界被毁掉！”斯内克决心已定，他不顾一切地举起手持火箭筒向导弹顶部的Metal Gear部分发射过去，一阵烟雾过后，高高在上的Metal Gear部分毫发无损。这时，现场的苏联士兵纷纷举枪向Metal Gear部分射击起来。

“你们在干什么？这种武器对它来说基本不了什么作用，你们赶紧逃命吧！”斯内克冲那些士兵喊道。

“你刚才冒着生命危险拯救了我们的祖国，现在该我们来保卫你的国家了！”带头的士兵看着斯内克。“是你给了我们一个真正的理由去战斗，大首领！”

被这些士兵所感动，在倒数即将结束之前，斯内克拼死又发射了一枚炮弹，在炮弹命中Metal Gear部分的同时，导弹也点火发射了，呼啸着带着火舌向既定的目标飞去，而处在发射井底层的斯内克淹没在发射之后的烟雾当中，耳边还依稀听到索科洛夫的呼喊：“斯内克！斯内克！你听到了吗？！Metal Gear……Metal Gear已经发射了！斯内克！”

第八章 尾声

在美国中央情报局大楼的地下室通道里，一名夹着公文包的高级官员在保镖的护卫下正行色匆匆，忽然一名手持左轮手枪的男子出现在他面前，气氛顿时紧张起来。

“真不错啊，”这名男子首先开口。“我从没想到在中央情报局的楼下还有这样的设施，狐狸小队还在的时候我都没机会到这里来逛逛，我是被派来见你的，局长先生。我叫亚当(ADAM)，想起来了吗？”

“亚当……为‘哲学家’效力的三重间谍，你就是左轮山猫啊。你说你是来见我的，有什么事情？”

“我们已经确认Metal Gear已经进入了发射模式，第一波核打击将在30分钟内到达这里。”

“我正担心这个，我正在尽快前往庇护所，但我不能把这些档案留在这里。”局长拍拍手中的公文包。

“档案？和‘哲学家’有关吗？”

“是的，上面记载着‘哲学家’的名单，还有遗产的一些信息，只要我们有这些资料，就算美国在核战中不复存在，‘哲学家’组织也会重生。”

“太好了，正是我想听到的。”话音未落，山猫抬手就是两枪，将局长身边的两名保镖轻松干掉。

“你这是干什么！？”局长感到事情不妙。“你不是要背叛‘哲学家’吧？”

“背叛？哼，我可不是想背叛他们，我是要消灭他们，然后我就可以把你们偷走的东西拿回来，我们将坚持真正的爱国者精神！而我来的目的，就是为了那一半的‘哲学家的遗产’！”还未等局长开口，山猫便一枪结果了他……

与此同时，正坐在回国专机上的斯内克接到了坎贝尔的电话。正是归功于斯内克在最后一刻冒死射出的炮弹，虽然导弹最终还是成功发射，但是装载着核弹头的Metal Gear部分在飞出大气层后，因为松动而脱离了火箭，没有进入预定轨道，并在坠入大气层的时候因为摩擦而燃烧，失去了应有的作用，变成了一堆废铁。

“斯内克，听说他们给你准备了一个隆重的庆回归欢迎仪式。”

“坎贝尔，你的伤怎么样了？”

“嗯，恢复得不错，我等不及要出院了——这里的护士素质太糟糕了……这都怪你，把我安排在这个鬼地方。”

“弗兰克怎么样了？就是那个来自莫桑比克的儿童士兵。”

“他还活着，不过精神上和肉体上受到的创伤太严重了，我想他还得在医院里待上好一阵子，有可能他无法恢复到正常的生活了，我就知道这些。听说他们又把狐狸小队叛乱这件事给掩盖起来了？”

“是的，他们的说法是我被派往摧毁苏联导弹基地的任务……”

“不管他们怎么说，斯内克，你又一次拯救了这个国家，你配得上这些荣誉，这是你应得的，没人比你我更清楚这一点了。那么……下一步你打算干什么？”

“不知道，但我想到一些事情……我是只适合在战场上生存的人，所以我必须要为自己寻找战斗的理由，我要把我继承的传递下去……”

“多保重吧，斯内克，我们一定会再见的……”

电话那头，坎贝尔坐在窗边，轻轻地挂上电话。在电话旁边，一份公文静静地躺在床头灯下，这份公文上有一个狐狸叼着匕首的标志……

最后的电话

真没想到，居然是你一直在给我提供信息……

……DCI(译注：之前被山猫打死的局长)的死被说成自杀了，说他因为Metal Gear的事情而畏罪自杀，我们可以继续了……

……目前一切都还在掌握之中……

……DCI以为美国真的会遭受核打击，带着“哲学家的遗产”情报来找我……

……是的，吉恩的确发射了核弹，不过我们的“保险”还是很可靠的，他干得相当出色……

……现在我已经得到了遗产，这也在你的计划之中？……

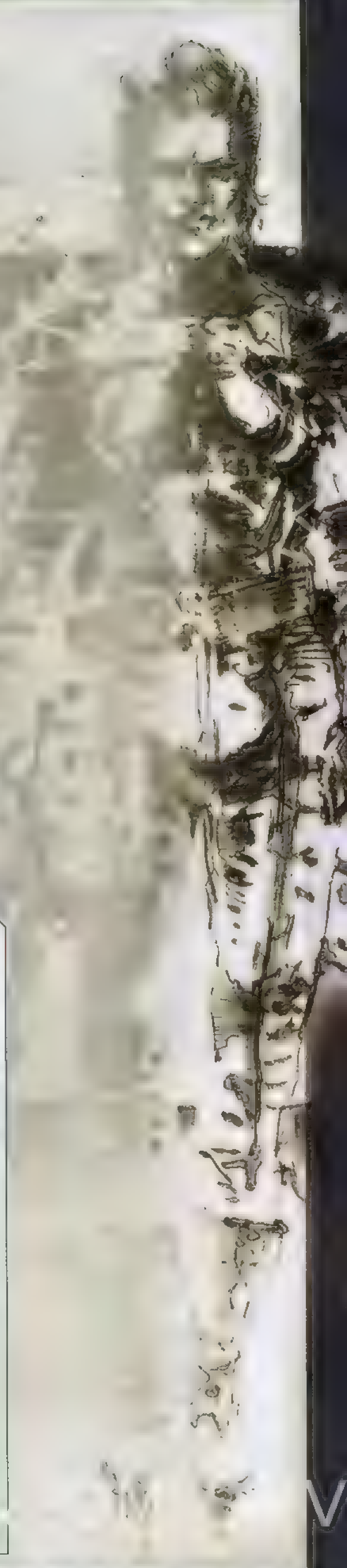
……这样玩弄狐狸小队和他，这只有你才能办到，不过你别再利用我了……

……完美战士的战斗数据？嗯……

……我看到了，我会帮你实施这个计划的，不过有个条件……

……我想要他加入，对，大首领……

……这样我们就能成为“爱国者”(Patriots)



www.plumbook.cn

在《荒野兵器5》剧情小说开始动笔之前，无论是这个游戏前期散乱的人物关系还是发展缓慢、直到后期才迅速展开的剧情，都多少造成了一点写作上的麻烦和障碍，所以在游戏原有的流程基础上玛娜对小说的顺序进行了各种尝试性的调整，希望大家能够喜欢。如很多人所说，RPG游戏的剧情已经走到了一个看不出太大差别的阶段，几乎所有故事都是那些套路，《荒野兵器5》的剧情也没有创新到突破RPG的条条框框，好在它拥有一份独特的纯粹和直接。

这是一个关于一群伟大的战士的故事，他们打破了人与人、种族与种族之间的隔阂。



ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

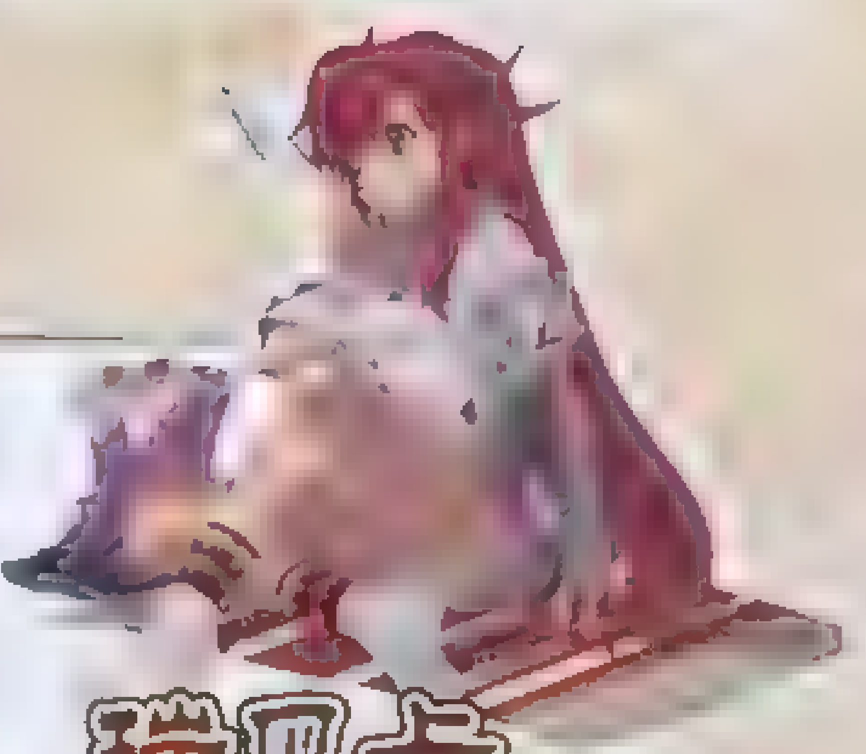
WILD ARMS the Vth Vanguard

小说回廊 FICTION GALLERY

文 玛娜

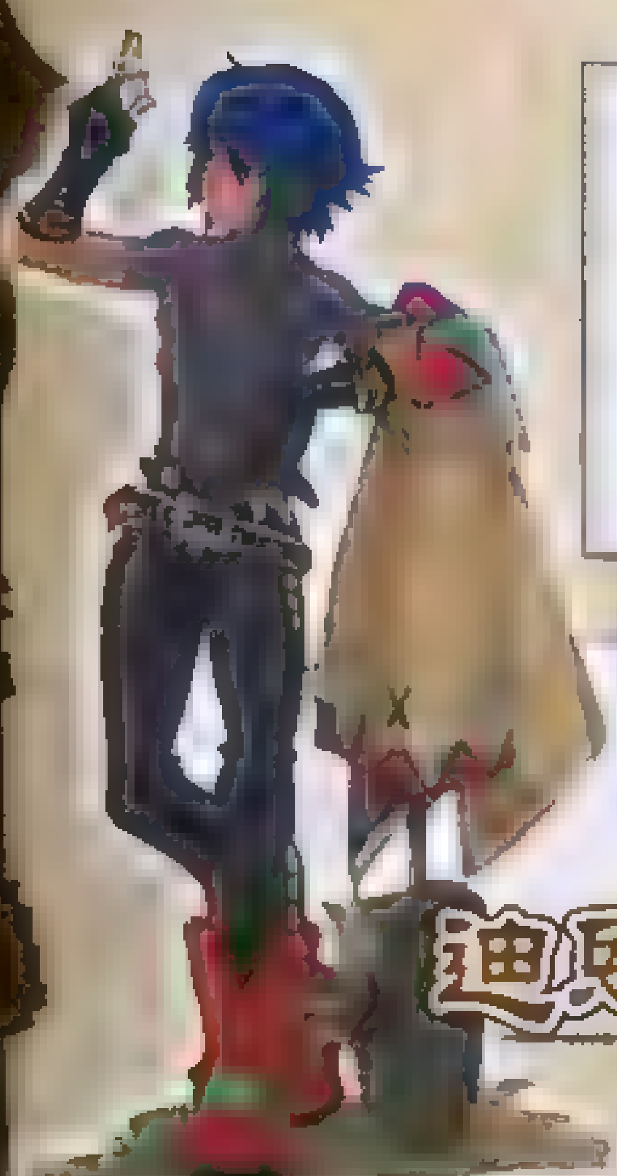
美编 NINA

人物介绍



迪恩的青梅竹马，两人一起在边境之村中长大，虽然平时看起来比较闹腾，但是瑞贝卡其实是一个十分细腻温柔的少女，大多数时候她都把自己的心事藏在肚子里，像成熟的大人一样默默地支持着迪恩的前进。另外，从小就练习射击的她枪法也相当了得。

瑞贝卡



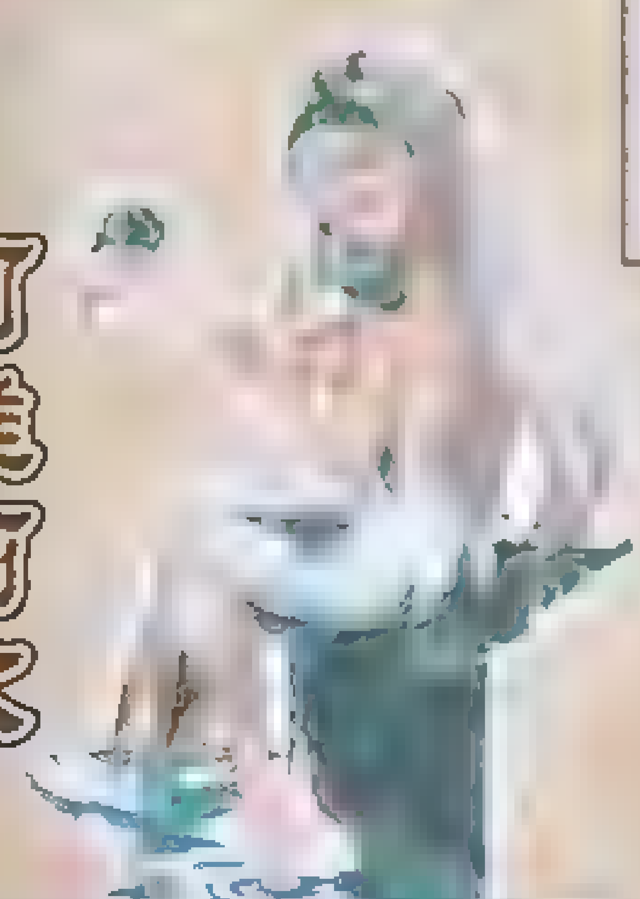
出生于边境之村的开朗热血少年，从小的梦想就是成为一个巨像兵猎人，面对任何事都毫无畏惧、勇往直前的他总是在不知不觉中影响着周围同伴的决定，在和同伴的旅途中以惊人的速度成长起来。

迪恩



因为复仇而开始成为巨像兵破坏者满世界奔波，曾经的仇恨和亲人的误解让他始终背负着沉重的枷锁，或许只有手刃仇人的那天，才是他真正放下仇恨的时候。

古雷格



阿维莉尔

随着巨像兵的一只手腕一起坠落到法尔盖亚的神秘银发少女，除了“强尼·阿布鲁希德”这个名字之外脑海中什么记忆都荡然无存，但是从穿着和谈吐来看都不是等闲之辈。为了寻找失落的记忆，她和迪恩以及瑞贝卡一起开始了旅行。



哈克

看起来稍稍有点轻浮的年轻人，虽然年轻，但是却已经拥有了迪恩梦寐以求的巨像兵猎人资格。在略显轻浮的外表下，其实是一个善良真挚的好人。

序章 从天而降的麻烦

找不到。

不管怎么也找不到，把整个卡波布隆克翻了一遍还是找不到那个东西，瑞贝卡不禁快要抓狂了。

“万一被人看到里面的东西……简直是一生的耻辱啊。”

她紧锁着的眉头突然因为看见什么东西而舒展开来，她是个十分精神的女孩——虽然现在看起来多少有点紧张。

“迪恩！那不是我的日记本吗？”仿佛看到了救命稻草一样，瑞贝卡一把抢过突然出现在面前的少年手中的东西，乘着对方还没有反应过来的时候赶紧藏好。

总算是松了一口气。

“你是不是看了里面？”

“嗯，啊，一点点，在地上捡到，因为不知道是谁的。”

好像完全不觉得有什么，迪恩大咧咧地说着，而且立刻把话题转移到了不相干的事情上。

“对哦，我打算去众神之砦，总觉得今天有种很与众不同的感觉。”

棕色耐用的外套，鲜红围巾，热情单纯的眼神，以及随时都扛在肩上的大铲子，迪恩永远对挖掘古代遗产和冒险的事情充满激情，这一切都要拜自称和巨像兵关系密切的托尼爷爷教导。

“好，那我也去。”瑞贝卡理所当然地答着，完全就是一种习惯。

——如果要回忆起来，一切事情都是从这句漫不经心的回答开始。

两个人像平常一样来到了众神之砦，大约从两个人开始不安分起来，对到处乱跑产生兴趣之后，这里就成了一个乐园，而且说起来，当两个人都是孩子的时候，这还是第一次见面的地方呢。踏着熟悉的山坡和漂浮着圆木的溪流一路走下去，除了偶尔斗斗嘴之外一切都和平时没什么区别。

“你听到了什么没有？”只是除了一阵从远处传来的古怪的夹杂着风声的响动，就像是有什么东西突然由空中掉落，越来越近，越来越近……

转眼间就直接坠落到了地面，随之而来的是一阵巨大的冲击。

“危险！”

在冲击到来之前，迪恩一把拽住瑞贝卡，将她按倒在身下。

“刚才是什么？地震？”震荡转瞬即逝，瑞贝卡立刻从地上跳起来。

“不知道……”望着前方声响的来源——一个黑乎乎的洞口，还在不断向外翻飞着被吹起来的尘土，两人小心翼翼走进去，立刻被眼前的景象所惊呆。

一个巨大的机械手腕，至少有十多层楼那么高，就像怪兽一样躺在两个人面前，手腕的周围留下了深深像陨石坠落一样的土坑，已经失去威力的怪物，但是仅仅从体积就给人以惊人的威慑。

洞穴的天顶已经被穿出了个大孔，多少让瑞贝卡有些慌乱，而一边的迪恩早就像小马驹一样开始撒欢了。

“好棒！Yeah！唔哦哦哦！巨像兵！这是巨像兵，这绝对是巨像兵，不会错的！”随着一个极具戏剧效果的舞台动作和因激动而语无伦次的吐字，迪恩[illegible]前地跪倒在机械手腕之前。

“黑黑的、硬硬的、大大的，真的是爽到不行了，

www.plumbook.cn



瑞贝卡也一起过来享受一下吧。”

“你是笨蛋吗？这么危险的事！”

“没关系的。”迪恩突然表情严肃地站起来。“这只手腕是左手，所以不会有危险。”

“……难道我，我才是笨蛋吗？为什么完全听不懂你说的意思。”

“因为，右手是拿筷子的手，左手是拿碗的手，是吧？”

迪恩认真地比划着。

“大多数人是这样没错。”瑞贝卡应合着。

“换句话说，也就是说右手是吃饭的手，也是拿武器的手，所以不拿武器的左手就是安全……”

“啪！”

毫不犹豫，铁青着脸的瑞贝卡捡起石头丢向迪恩，正中脑门，发出了一阵闷闷的响声。

“这种白痴一样的话你还有完没完了！”

“看，我就说吧，瑞贝卡的右手就很危险。”

“你说什么！”两人的战火刚要点燃，巨大的手腕突然有所动作，随着原本握成拳头形状的手掌展开，里面闪现出一个人的身影来。银白头发，绿色与金色交织的华丽服装，沉睡在巨像兵手掌中的美丽少女怀中抱着一个硕大的金属物体。随着手腕的展开，慢慢滑落下来，滑落在不由自主被这个景象所吸引的迪恩怀中。

“强尼·阿布鲁希德。”

睁开眼睛，少女吐出了一个从未听说的名字，而接下来的事情，就因为受到震荡而突然崩塌的洞穴而显得错乱不堪，在慌慌张张逃离这个洞穴的同时，映入眼帘的除了不断摇晃的岩石地面、纷纷扬扬的尘土、爆发力十足的响声，就只有怀中少女近于落寞和悲伤之间的复杂表情。

以及银发少女不知为何洒落在空中的泪水。

第一章 巨像兵猎人

从很小的时候开始，迪恩的梦想就是成为一个巨像兵猎人，这是法尔盖亚大陆上最伟大、最流行、最无限接近于自由的职业，但是和以前的渡鸟不同，想成为巨像兵猎人首先要经过官方的考试，而且是相当麻烦的考试，但是，比起成为巨像兵猎人之后得到的荣誉和好处，这些微不足道的麻烦仍然吸引了众多年轻人。

就像迪恩一样不安分，同时对未来充满美好期待的年轻人。

而现在，就是一个绝好的时机。

“是吗，什么都不记得了……那么你之后有什么打算？”把自称为“阿维莉尔”的银发少女带回家，听她说完自己除了“强尼·阿布鲁希德”这个名字外什么都不记得之后，连托尼爷爷都为她担心起来。

但是阿维莉尔自己却好像压根不觉得有什么问题的模样。

“应该是去找叫这个名字的人吧，找到之后大概就能想起来之前的事了。”

“爷爷，我想护送阿维莉尔一起去。”抓住这个时机，迪恩提出了自己酝酿已久的想法。

尽管被说着“这件事和你一点关系也没有吧”，迪恩已经决定下来的事情似乎是不会改变了。

“我想看看保护了阿维莉尔的巨像兵本体，而且，阿维莉尔把自己宝贵的武器都送给我了，这样放她一个人上路不是太危险了吗。”迪恩晃晃手里的枪，这是



回来的路上阿维莉尔托付给自己的。

要知道，武器对于迪恩这样渴望冒险的少年来说是多么珍贵的礼物，更何况，还是如此漂亮帅气的双枪。

从某种意义上来说，把这么贵重的宝物交给自己的阿维莉尔简直就是天上掉下来的女神。

这件事就这么说定了，告别了托尼爷爷，和听说了这件事强行追上来要一起出村的瑞贝卡一起，三个人踏上了寻找强尼·阿布鲁希德和巨像兵足迹的旅途。

但是他们所不知道的是，命运从这刻开始已经由不得他们的选择，而是向着更加遥远的方向走去。

就这样，开始了我们的旅行。

从养育着自己成长的村庄出发，接触那些以前未曾见过的土地、人、风和天空。

说实话，不安如此巨大，让人难免担忧。但是，越过这个考验，我们也就能成长为真正的大人了吧。

从今天开始记下这些旅途中的日记。

希望我们能在这次旅行中成长，并一直将这本日记的点点滴滴延续下去。

——瑞贝卡日记 第一章

天路历程号

在与法尔盖亚距离数千英尺的飞船中，充满科技与先进感的仪器似乎将人拉入了另一个完全不同的世界，紧张而压抑的气氛充溢着这个空间，所有人的表情都异常凝重，除了沉重的呼吸声之外听不到任何响动，这简直就像是一场大战之前必将历经的那种沉闷。

“报告舰长！05号作战失败，现在已经失去了联络，阿维莉尔·梵·芙露尔也失踪了！”接连而来的坏消息将原先的沉默打破。

“阿维莉尔现在在哪里？”

端坐在指挥台上的舰长不由皱起眉来，一道醒目的伤疤穿过这个充满男人味的中年人脸上，为其平添几分神秘。

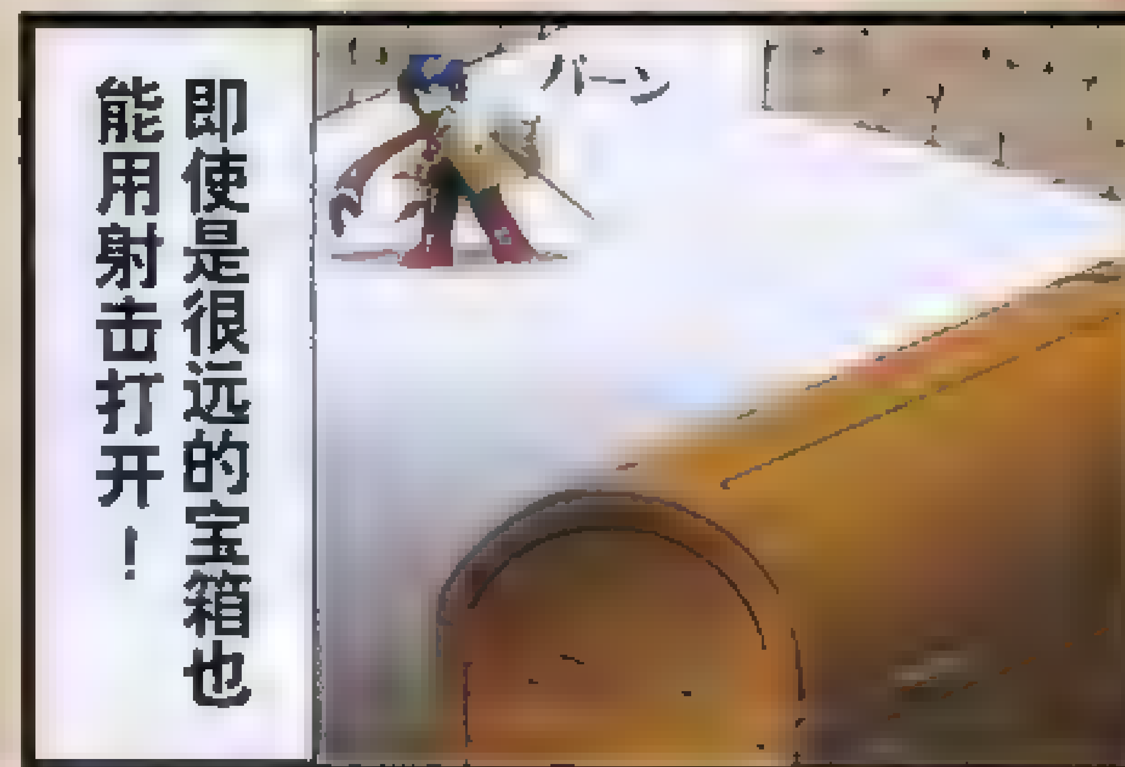
“这个……还不知道。”

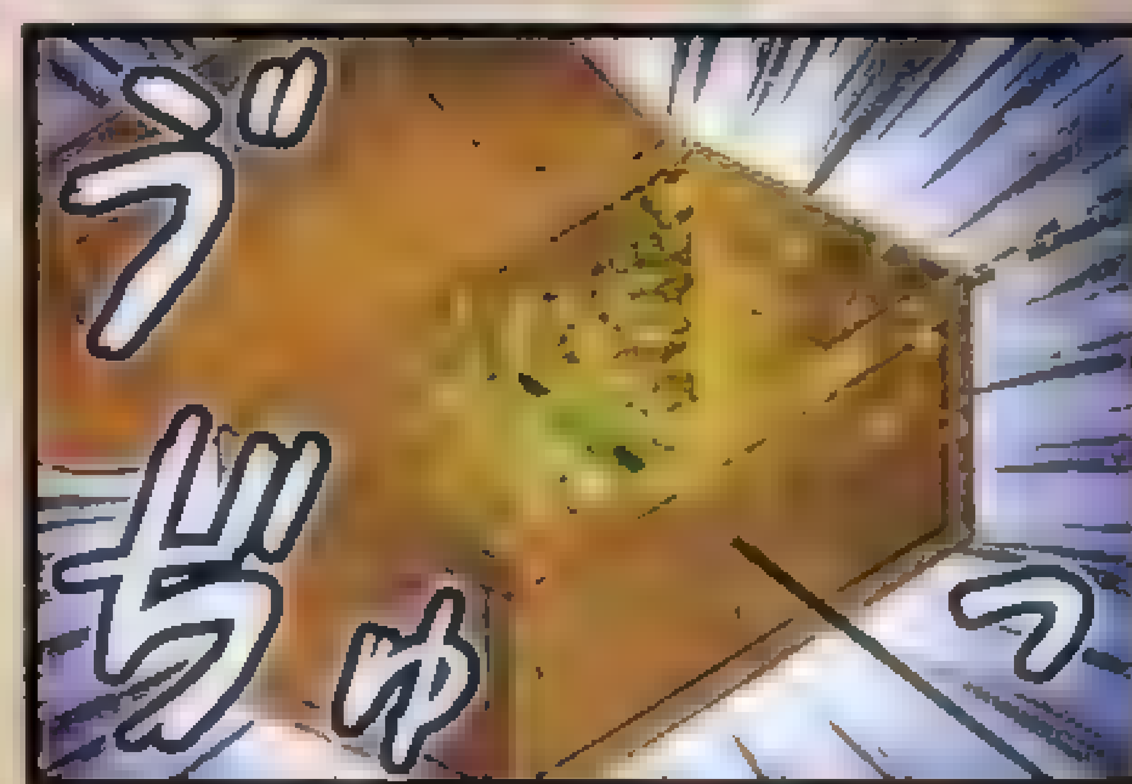
“莫非！冰之女王已经苏醒了？”

“十分抱歉，这个现在也没有得到证实！”

破坏力超群的SHT模式！







※里面是ヒールベリー：一种回复HP的果实



“万一让冰之女王觉醒，这个星球，法尔盖亚的命运也就走上终结了。”

连巨像兵手臂部分也遗失，目前的情形可以说是相当不妙，仿佛为了鼓舞起舰内其他陷入恐慌的成员一样，舰长像平时一样抛开自己的暂时消沉。

“但是现在还没必要这么绝望，为了守护法尔盖亚，一定要坚信强尼·阿布鲁希德还活着，用尽全力把他找出来！”

沉睡了12000年终于觉醒的法尔盖亚的引导者……强尼·阿布鲁希德，事态的发展似乎越来越有趣了。

神啊，我们和他们，你到底会站在哪一方呢？

在其他舰员离开之后，压抑着自己的舰长终于露出了对未来不确定的表情。

稳健派和强硬派的争斗将会以哪一方的胜利而告终，这将是一件足以改变法尔盖亚将来的重大事件。

矿山之町米拉巴尔斯

米拉巴尔斯是一个建立在矿山之上的城镇，这里

www.plumbook.cn

的居民都以采矿为生，镇中似乎永远被灰尘和敲击声所笼罩，高耸入云的重型机械、随处可见的矿车……在这个仍然延续着传统西部风情的地方，充溢着健壮的肌肉汉、手指粗糙的妇人以及为数不多的中产阶级。过于沉重的工作和劳动使人们极力寻找一点闲暇时刻的放松，而这些放松往往会和争执联系在一起。

虽然早就作好了看到一群粗犷矿工的准备，迪恩等人还是被一阵喧闹吸引了过去。

围在一起的是四个男人，大声地正为什么事而争吵着，其中一个穿着流行的年轻小帅哥显然不是本地人，也正是他，似乎现在正陷入了什么麻烦之中。

“都说了镜子不是我偷的了，我只是在追踪那个偷了镜子的贼而已！”面红耳赤的小帅哥努力申辩着，不仅完全看不到效果，反倒被其他三人更紧咬不放的盘问起来。看样子和糙汉子们讲道理果然是行不通的事。

“我是巨像兵猎人啊，看到奇怪的人怎么能坐视不理呢。”被逼问的没有办法，年轻人只好使出了自己的杀手锏，立刻将迪恩的魂勾到了这片混乱之中，这句话同时也引起围观者的一阵小声议论，原本还在窘迫不已的年轻人也流露出少许得意之色。

“口说无凭，把你的证明拿出来给我们看看啊。”

应合着对方的要求，年轻人伸手去掏自己的口袋，却像是摸到了毒蛇一样，表情僵硬起来。

“没有，没有，没有，这里也没有，奇怪，我确实是放在口袋里的啊。”

场面再度混乱起来，其中一个保安官模样的人冷眼相望，好像已经抓住了凶手一般得意起来。

正在年轻人哑口无言的时候，迪恩奋力挤进人群，任凭不想多事的瑞贝卡在后面一直拽着也无济于事。

“猎人执照是吧，我们来帮你找。”好像很顺理成章地说着我们两个字，似乎已经完全忘记了此行在官方上的说法是“寻找强尼·阿布鲁希德”。

年轻人的眼睛一亮，好像抓住一根救命稻草一般。

顺着年轻的猎人指的方向找到猎人之证倒只是区区的跑腿小事，但是带着猎人之证回到米拉巴尔斯后，摆在面前的可就是不折不扣的大事了。原先还能算得上镇静的年轻猎人在短短几十分钟之内就被送上了绞刑台，而执行绞刑的，是一个嚣张跋扈的执行者。

“呼呼呼，你已经作好准备了吧。”绞刑的执行者似乎很享受这绞刑前的一刻，虽然被连体的制服包裹着看不清表情，围观的人也大可听的出他的得意。相对来说，即将结束年轻生命的小伙子显然无法理解他的快乐。

“我什么也没有干哪，简直不能相信，怎么能这样随随便便的就断定我是小偷！”看到了穿过人群赶到的迪恩，年轻人松了一口气，更加大声地叫起来，“看，那就是我的猎人之证。”

但是看不清表情的执行者对其嗤之以鼻。

“那又怎样，猎人之证是猎人之证，小偷是小偷，有猎人之证就能证明你是清白的么？”

原先还理直气壮的年轻人顿时显得有些萎靡下来。

“那个镜子是今天晚上仪式重要的道具，如果不交出来的话，看来只好把你的脑袋作为替代品献祭出去了。”执行者转向众人，发出了类似宣告的言论。“真有趣，人类居然敢和我们尊贵的贝尔尼族顶嘴。”

虽然从偏僻的乡村里刚踏入世界的迪恩等人之前从来没有接触过贝尔尼族，但是多少也对其略有耳闻，在整个珐尔盖亚上，贝尔尼族都是让人害怕的势力。从不知道什么时候开始，他们就因为科技上的优势而开始渐渐地跃居人类社会之上，凭借着惊人的技术实力和战力开始实现了对人类的统治和管理，在贝尔尼族统治下的人类，日益被排挤出权利的中心成为底层阶级，多半被迫从事着危险繁重的体力劳动或是无足轻重的商业活动。长此以往，贝尔尼族也理所当然地将人类视为低等生物，两族之间的压迫与矛盾积累到了即将爆发的极限，不过事实就是，一旦爆发，必将以人类的全盘溃败而告终。

听到执行者的话，瑞贝卡情不自禁倒抽了口冷气，但是迪恩却完全不为所动，反倒更加大声地反驳起来。

“这和贝尔尼族还是人类一点关系都没有！”

“……你是刚从乡下过来的土包子吧？居然敢和我们贝尔尼族顶嘴？”执行者将注意力转移到了不知道天高地厚的少年身上，因为惊诧和愤怒声音也有些不同，在现在这个时候，听到贝尔尼族还不退缩的人不是什么都不懂的土包子，就是活的不耐烦的笨蛋。

“等、等一下！这可不关我的事，我只是委托他们帮忙找猎人之证而已！”

见风转舵的年轻猎人见状立刻表明自己的立场，但是这种墙头草的行为似乎完全不对迪恩造成困扰。

从天而降





“总之，只要有镜子不就好了嘛。喂，你真的没有偷镜子？”

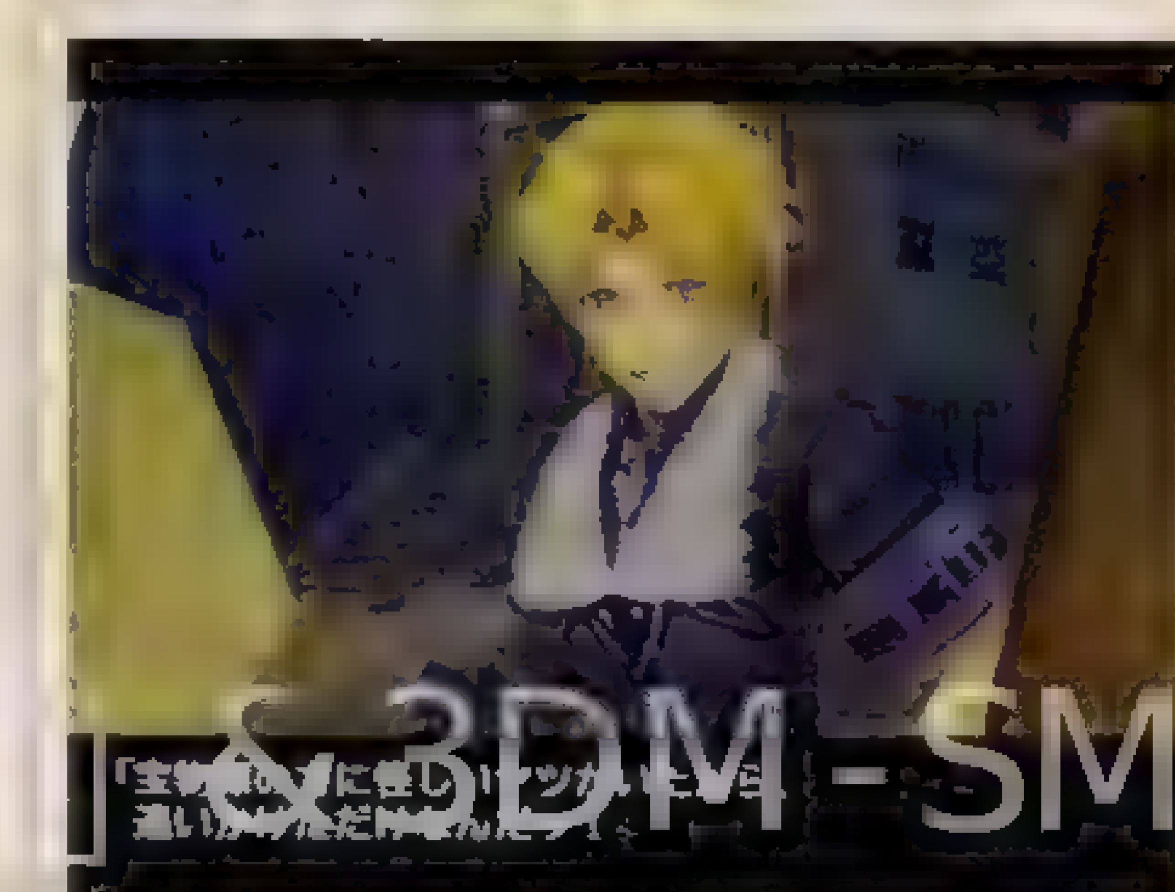
“没有，以猎人之证起誓。”

“明白了，那么，我就把镜子找回来和你换下他的脑袋怎么样。”

迪恩用力地点了点头，不会有人在猎人之证的面前撒谎，对此他坚信不疑，以至于又把此行的目的抛在了一边——对于这个乱来的个性瑞贝卡早就习惯了，阿维莉尔似乎也没有流露出什么不开心的神色。

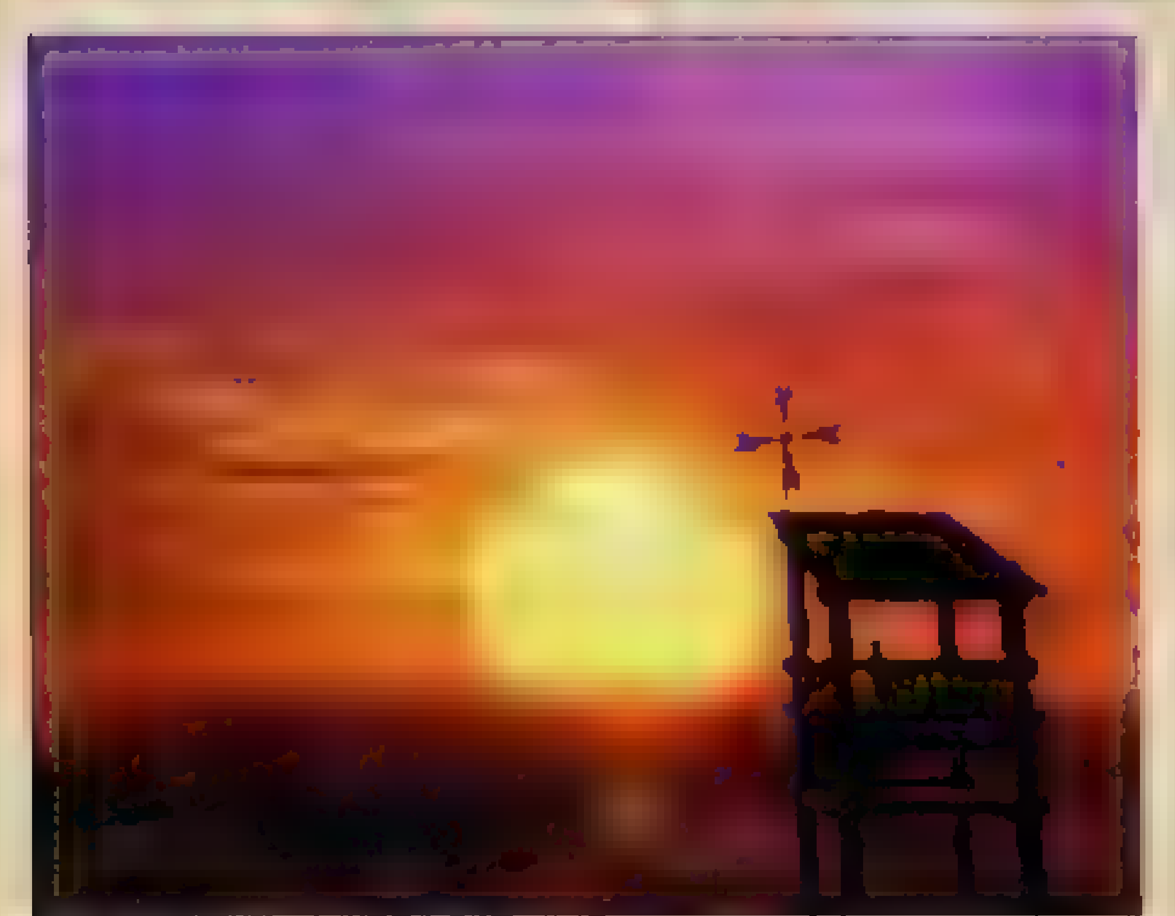
总之，在太阳下山之前把镜子找回来就好了，不过作为交换附加的条件是，万一迟到的话，米拉巴尔斯所有居民的脑袋也要送给愤怒的贝尔尼族作惩罚礼物，这可不是可以用来开玩笑的事了。

迪恩这个人，总会把事情弄的越来越乱，在众多镇民愤怒的逼视中离开米拉巴尔斯，瑞贝卡暂时短路的脑袋中除了羞愧和愧疚，就只剩下了对迪恩的抱怨。



3DM-SM
www.plumbook.cn

第二章 神出鬼没的破坏者



“体型很大，还长着胡子……胡子，体型大……”瑞贝卡若有所思地念叨着年轻猎人所说的小偷特征，一脚踏进了阴暗干燥的矿坑里，“这里，不就是用来挖掘巨像兵的地方么？”

在世界各地都有类似的由贝尔尼族控制的矿坑，挖掘出的巨像兵都是宝贵的科技遗产，米拉巴尔斯的居民、其他类似地区的居民，生活来源都依靠着这些埋藏了宝物的矿坑。尽管不知道之后这些巨像兵到底被用来干什么，但是丝毫也不妨碍迪恩因为和巨像兵共处一地而爆发的激动。

就在迪恩满地乱窜表示自己的满心喜悦之时，一个陌生的身影从矿坑深处走出，大概是因为门口一群孩子的喧闹，稍微停下了脚步。

“好高大……”瑞贝卡不禁脱口而出。

对面前这个奇怪的人只能用“大”来形容，比自己高出至少两个脑袋的高大身材，因为旅途颠簸沾染了尘土的衣服，腰间斜插一把对于这里的所有哈比人来说都异常庞大的枪，巨大的阔边帽把包括眼睛和鼻子在内的脸挡住了大半，露在外面的仅剩下轮廓清晰的下巴以及一点没有剃干净的胡茬。

两个特征都符合！迪恩迅速在心中对上了号，莽撞地跳过去。

“你就是偷镜子的贼吧！”

“镜子？”如果没有帽子的遮挡，现在这个帽子男应该流露出了诧异的表情，“什么镜子，完全不知道。”

果然是认错了人，话说回来，“高大，有胡子”这两个特征也太不足以取信了，高大的男人有几个没有胡子。

“那，那你看到过一个像你这么高大的手上拿了镜子的人吗？”

“说起来，从里面回来的路上似乎看到过……有个人手里一闪一闪的，估计是你说的镜子吧。”帽子男回忆着。

好不容易找到了线索，众人拔腿就向矿坑深处冲去，这时，帽子男漫不经心地提醒道。

“为了你们好还是不要进去吧，里面有炸弹，很快这里就会爆炸了。”

“炸弹？这里有巨像兵啊！”

迪恩立刻慌张起来。

“快点，快点把炸弹解除掉！”

“很遗憾，这是不可能的，我就是为了破坏巨像兵才到这里来。”说完，不顾迪恩的阻拦，帽子男径自向出口走去。

“你难道不知道，巨像兵的技术是我们现在所欠缺的宝贵资源么。”看着因为巨像兵而丧失理智一味大叫着些丝毫没有说服力的话的迪恩，瑞贝卡叹了一口气，质问着已经走到门口的帽子男。

但是这也没能让对方产生什么动摇，瑞贝卡自己很清楚这点，她只是情不自禁地想帮迪恩把没法说出的话说出来而已，这种泛泛而谈的大道理是不可能让那个看起来异常执著的男人产生任何犹豫的，即使只是透过帽子的遮挡，瑞贝卡都可以感觉到在帽沿下所掩藏的坚毅的目光。

坚定的，为着某个目的而不顾其他一切的目光。

接下来，戴着巨大帽子的男人扭过头去，若无其事地消失在出口的光亮处。

不，不管巨像兵被炸了也好，帽子男走了也好，现在的首要目标是赶在时间的前面找到小偷，救回一群即将遭遇无妄之灾的镇民。好在迪恩也清楚目前的事态，只是不甘心地咬着牙，放弃了追上帽子男的想法。

让人始料不及的是，和帽子男的第二次见面并没有相隔很久，甚至只是短短几个小时之后。

矿坑里偷走了镜子的贼比想像中还要难以应付，如果不是因为炸弹爆炸导致的矿坑坍塌给迪恩创造了浑水摸鱼的机会，单凭几个人的实力想在时间内拿回镜子基本是件不可能的事——即使如此，现在看起来也实在是太迟了一点。夕阳投射在地平线上的最后一丝光线正要散尽，通往米拉巴尔斯的道路从未如此漫长，如果再不快点赶到夕阳就要彻底消失了……

不，事实上是，它已经彻底消失了。

就在这个即将彻底由黄昏转入夜晚，并将所有人仅存的希望打破的时候，令人不怎么愉快的调侃般的声音从身边响起。

“原来搞的镇上一团乱的就是你们哪，真是遗憾，就要亲眼看着朋友被绞死的感觉一定不怎么样。”

在这种时候，看到说风凉话的人更是一件让人感觉不怎么样的事。

“还没有呢，太阳还没完全下山。”迪恩拼命否认。

一声夹杂着叹气的冷笑从帽子男口中发出。

“太阳都已经落到山的那边去了，对贝尔尼族的人解释这些你觉得有用么。”

——他说的没错，对贝尔尼族的人解释这些确实完全无济于事。

即使看到了迪恩手中的镜子，执行者也丝毫没有产生任何抓错了人的想法，或者说，抓的人到底对不对，能不能找回镜子都不是他所关心的问题，他所关心的是绞刑台的绳索能不能顺利地把年轻猎人的脑袋挂在里面，或者更关心能不能在众人面前展现出自己近乎绝对的权威。

“你们是笨蛋么，想想看之前说的是什么？是‘在太阳落山之前把镜子带回来，我就放了这家伙’，但是你们看看，现在太阳已经落山了。”

听到这句话，年轻猎人已经流露出了绝望的神色。

迪恩也几乎陷入了绝望。

“太阳都已经落到山的那边去了，对贝尔尼族的人解释这些你觉得有用么。”

“太阳都已经落到山的那边去了……”

“对呀！山的那边！”突然想起了什么似的，迪恩拔腿冲向远处的了望台，爬上矗立在山坡上的了望台之后，山的另一边和黑暗的米拉巴尔斯小镇形成了鲜明的对比，还未完全落下的太阳和混杂了赤红与金黄的阳光就像汹涌的奔流般一同映入眼帘。

“看见了没有！太阳还没有完全落山呢。”站在了望台上，迪恩大声地说着。“说好的事已经实现了，快点遵守约定吧。”

“什么？我不承认！像你们这种人类，我怎么可能和你们约好什么。”

就连执行者也被迪恩的举动所惊呆，慌乱地强词夺理着，从一开始他就完全没有放了年轻猎人的想法，这个少年的坚持让他有些始料未及。

对于所有人来说，包括无辜的年轻猎人在内，迪恩所作的事都让人始料未及。

“约定不能那么容易反悔，约定了就一定要遵守。”

一直沉默不语的阿维莉尔突然出了声，手中捧着镜子的她此时看起来和平常有些不同，尽管只是说着简单的事实，但是异常认真的眼睛就已经让叫嚣着的执行者有所迟疑。

“谁、谁管那些无聊的玩意儿，总之这个人的脑袋我是要定了！”

没错，这才是执行者心里真正想的，只要杀掉这个人就好了，其他的事情谁管那么多。

“呀啊！”突然间一片刺目的白光刺得几乎什么都看不清，执行者努力睁开眼睛看过去，白光来自出口的方向……是捧着镜子的阿维莉尔，白色光芒环绕着

里面的人



www.plumbook.cn

阿维莉尔，与刚才的感觉不同，一股凛冽的视线直逼向执行者。

畏惧感，无法摆脱、深入骨髓的畏惧感。

为什么身为贝尔尼族的自己，居然会对这样一个小姑娘产生这样的畏惧。

就好像……就好像是看到了什么禁忌一样。

“不能原谅……不遵守和迪恩的约定。”

“不，不要过来！”看着逼近的阿维莉尔，执行者为了掩饰自己的慌乱狂笑着，“难道你要惩罚我吗？啊？呼呼哈哈哈！”

“破坏约定的人，不能原谅……”阿维莉尔只是一直重复着这句话，气势愈发逼人。

很快，被她所鼓舞的围观者也开始骚动起来。

“对！不遵守约定怎么能行。”“你这个骗子！”“放人！放人！放人！”

反抗的声浪突然间涌现出来，冷漠的围观者纷纷参与进来，局势瞬间已经不再为执行者所控制，即便

长长的两根





是自恃甚高的贝尔尼族，在这样的情形下也无法独立和愤怒的人群对抗，只好灰溜溜地丢下一干人等离开了这里。

经历了人生大概是最大一次风险的年轻猎人恰克经过了一个晚上的休息，第二天才恢复到和平时一样轻松的表情，为了表达对迪恩等人的谢意，恰克十分慷慨地把通往魔天楼拉伊拉贝尔的火车票送给了三个少年。

“想知道‘强尼·阿布鲁西德’的情报的话，就去拉伊拉贝尔打听吧，只要这个世界上还有人知道，就能在那里问出来。”

火车票对于生活在珐尔盖亚的人类可以算是弥足珍贵的东西，在贝尔尼族的控制之下，所有人都被禁锢在土地上从事半强制性体力劳动，可以自由通往世界各地的火车票必须得到贝尔尼族的许可才能得到，惟一不受此限制的人类只有像恰克这样的巨像兵猎人。

而且除了可以自由乘坐火车之外，还有各种完全不同的特别待遇，无论是公共场所还是秘密地点，对于普通人类而言完全不可能接触的世界，在巨像兵猎人面前总会打开自己的大门。

换句话说，除了贝尔尼族之外，在这个星球上惟一能享受到自由之风吹拂的人类大概就只剩下巨像兵猎人了。

虽然所谓的自由，也只是很有限的那么一点点。

“总之这次实在是太谢谢你们啦，我还要赶时间去逮捕最近很嚣张的那个到处破坏巨像兵的通缉犯古雷格，下次遇到的时候再另行感谢你们吧。”

破坏巨像兵的通缉犯古雷格……说的大概就是那个戴着大帽子的男人吧，很讽刺的是这次之所以能救下恰克有很大一部分原因还是他的一句话。虽然在迪恩近乎单细胞的脑袋中，破坏巨像兵的人就等于超级大坏蛋，但是不知道为何古雷格却丝毫没有给他留下这样的感觉，反倒是好奇占据了心中的大半空间。

这一路上，让人摸不清头脑的事情已经太多了，不管是贝尔尼族和人类，还是恰克和古雷格，都是些在之前的村子中没有遇到过的怪人。

以及突然变成了另一个人的阿维莉尔……

说起来，如果要回忆的话，最后一次哭泣是什么时候呢？

大概是第一次得到属于自己的枪的那天吧。

在那以后，因为不想让迪恩担心，所以就算遇到什么事也不想哭出来。

但是，最近看着越来越不担心自己的迪恩。

不知道为什么，总有一点点寂寞……

——瑞贝卡日记 第二章

第三章 是逃避吗？还是面对呢？

天路历程号

距离地面数千英尺的战舰中，紧张的气氛尽管历经时日也丝毫不见消退的迹象，一天没有找到阿维莉尔和强尼·阿布鲁希德的行踪，忧心忡忡的舰长就一天无法彻底放下心来，无论是属下每天都汇报的目前一无所获的废话，还是以沃尔森为首的强硬派近期愈发嚣张向稳健派挑战的行为，事态都在向着无法控制的方向前进。

“沃尔森是个为了达到目的不择手段的男人，为了强硬派的未来什么都做得出来，但是现在的事态发展成这样我也有无法推卸的责任。”

“不，舰长，回归珐尔盖亚的过程没有任何问题，我们之所以会生病，是因为长时间在宇宙中生活所以受到了母星的抗拒和排斥而已。”

舰长的表情并没有因为舰员的话语而显得轻松起来。

“不只是那样，这也许是惩罚。”早在很久之前，舰长就开始思考着这样的问题。

“自从和原住民之间产生了阶级的差别之后，我们一天比一天傲慢自大，大概与此同时珐尔盖亚就开始对我们产生抗拒了。”

珐尔盖亚对贝尔尼族的排斥随着时间的推移愈发明显，不管是各种古怪的病症还是日渐枯竭的资源无一不在预示着身为稳健派首领的自己必须要为之做出点什么补偿，而赶在强硬派之前找到强尼·阿布鲁希德就是首要的关键。

不仅仅是为了珐尔盖亚，也是为了所有衷心敬仰自己，为了稳健派而出生入死，随时可以抛弃生命的属下们。

造酒乡古诺恩

“强尼·阿布鲁希德？不是这里特产酒的名字吗。”

“咦？居然是酒的名字，还真想不到。”虽然这么快就从他人口中听到了这个名字，但是未免和想像中的偏差也太大了一点，就连阿维莉尔本人也相当吃惊。

“嗯，不过其实是为了纪念真正的强尼·阿布鲁希德才为此命名的。”

看起来有些臃肿的镇长谈到这件事突然健谈起来。

“以前这个镇子的开拓者就叫作强尼·阿布鲁希德，你们知道第一个踏上新土地的人为了之后的开拓者，会种下一棵苹果树的传说吗？”

对于这几个过于年轻的少年来说，镇长所说的话完全闻所未闻。

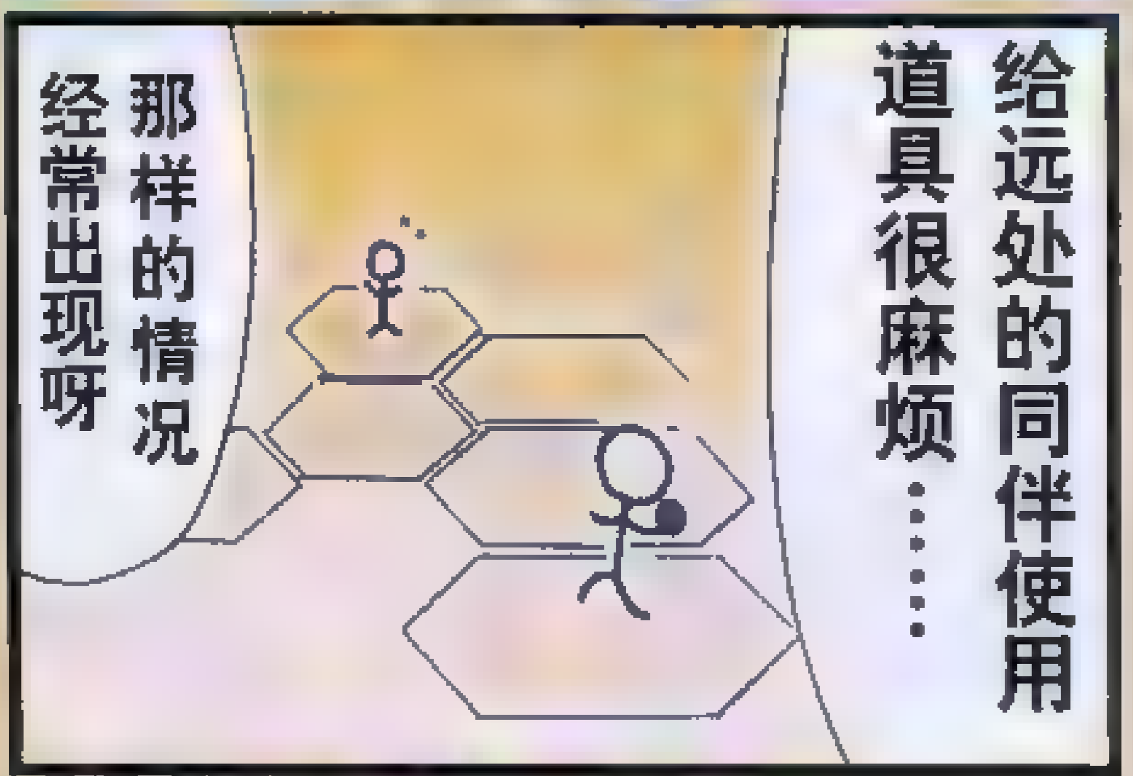
“这个镇子的第一棵苹果树就是强尼·阿布鲁希德种下的，古诺恩能发展成现在这个样子，真是当时完全想不到的事哪。”

强尼·阿布鲁希德居然已经是那么久之前的传说



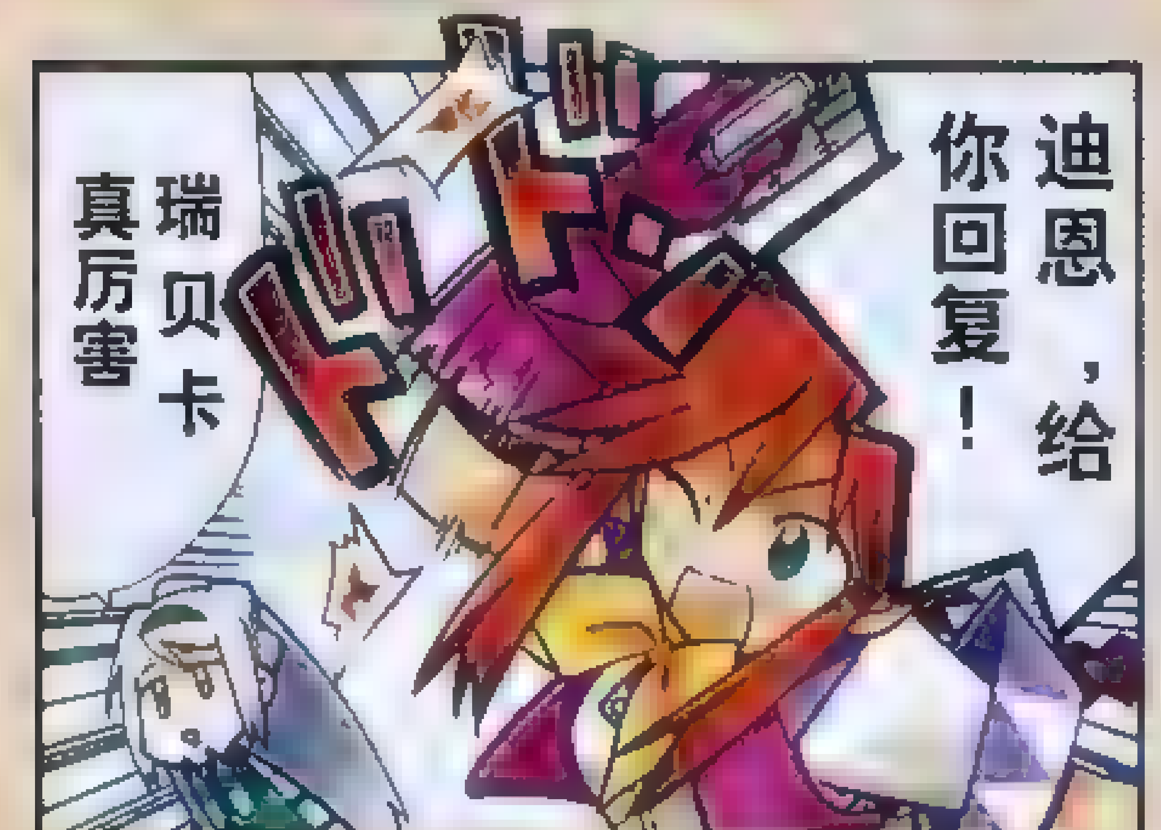
SBDM-SM
www.plumbook.cn

接受爱吧

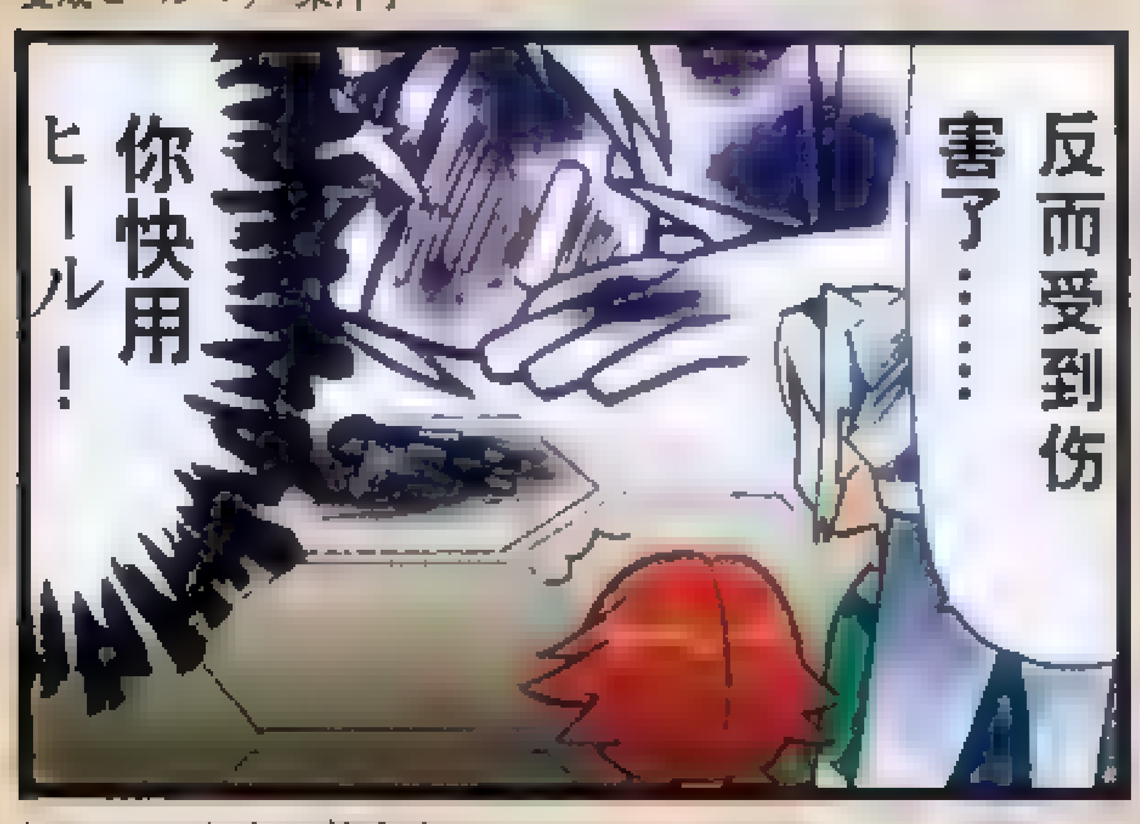




ヒールベリー：一种回复HP的果实



变成ヒールベリー果汁了



※ヒール：回复HP的魔法

更是让人完全想不到的事，而且镇长口中所说的和阿维莉尔要找的到底是不是一个人也完全没有头绪，加上阿维莉尔本人对古诺恩一点印象都没有，虽然看起来似乎已经前进了一大步，但其实事情的发展却更加扑朔迷离了。

踏出古诺恩最大的酿酒厂，一行人一时之间居然不知道接下来应该怎么办。

之所以会来到古诺恩，之所以和镇长问起"强尼·阿布鲁希德"，之所以现在出现这种手足无措的感觉，说起来还是拜古雷格所赐。

不管怎么说，两天之内三次和古雷格发生纠缠不清的关系实在是太频繁了一点，更让人无法忍受的是，每次遇到这个家伙都不会有什么好事发生，好不容易坐上了通往拉伊拉贝尔的火车，却莫名其妙地在车上撞见了古雷格，之后就莫名其妙地因为火车上的炸弹爆炸被迫弃车而逃，对大都市拉伊拉贝尔的憧憬随着散落成碎片消失在铁轨上的火车一起远去。

好端端的火车为什么会突然爆炸，古雷格怎么得到火车票出现在火车上，满脑袋巨像兵和"强尼"的迪恩才懒得去考虑这个问题，不过古雷格在火车即将爆炸的最后一刻将自己踢下火车救了自己却是无可置疑的事实。

"你们在找'强尼'？去附近的古诺恩吧。"

就这样，因为古雷格的一句话而来到了这个著名的造酒圣地，又因为镇长的一席话进退两难，穿过充满了阵阵因发酵的苹果而散发出香气的广场中央，三个人的脸上都流露出为难的神色。

"啊，那个……"阿维莉尔的目光突然定格在一个方向，"那个人在做什么？"

阿维莉尔所指的方向是一片墓地，一片墓碑之中可以隐约看到一个中年男子的背影，脚下放着一束似乎是刚采下的花朵，阿维莉尔所说"到底在做什么"，很显然指的就是扫墓这件事。

"是献花，为了表达对死者的怀念，所以用花来祭奠死者的灵魂。"

瑞贝卡小声地解释着，但是在寂静异常的墓地中，即便是这么轻微的响声也足以惊动正在扫墓的中年男人了。

"那位连献花都不知道的小姑娘，你是贝尔尼族的人吧？"

被一群不速之客打扰了安静的扫墓时光，中年男子放弃了扫墓，向出口走去。

"为什么说阿维莉尔是贝尔尼族的人？"

比起因为打扰了他人扫墓感到愧疚而一个劲道歉的瑞贝卡，迪恩则直接的未免有些不合时宜。

"难道不是吗？贝尔尼族的人没有土葬的习惯，因为在宇宙里生活的太久，人死之后就直接焚化，骨灰撒在星海之中，所以不知道献花这件事……虽然在100年前才来到法尔盖亚，不过现在倒已经成为法尔盖亚的指导者统治这个星球了。"

经历了枪克事件之后的迪恩对此完全不敢苟同。

"统治？我看是到处逞威风制造恐怖还差不多。"

"有一部分确实是没错，不过人类也好不到哪里去，在这块墓碑下躺着的是我的女儿和孙子，他们就是被人类所杀。"

一瞬间，原本压抑着的痛苦全都从中年大叔饱经沧桑的脸上爆发出来。

"从他们被杀的那一天开始，我就决定了，一定要亲手制裁犯人。"

就像是不想流露出更多情绪一样，大叔迅速离开了墓地，看着大叔远去的背影，不知为何让人想起古雷格曾说过的话。

"枪是非常方便的工具，但如果使用方法不对，也是拥有强大破坏力的杀人凶器。"

枪当然是杀人的凶器，这句话的真正含义，在很久之后才被迪恩所了解，不过古雷格为什么会说出这句话，却很快就得到了解释。

只不过是稍微离开了古诺恩一会，再回来的时候整个气氛却都完全变了，原本宁静闲适并散发出阵阵甜香的镇子，现在却因为人群的喧嚣而沸腾起来。

"不得了了，那个家伙回来了，现在在墓地那边哩！"几个镇民跑来跑去传播着这个似乎很重大的消息，夸张的口气让人不能不产生好奇心。随着人群冲到了墓地，迪恩才发现原来位于风波中心的两个人都是自己认识的熟面孔。

先前扫墓时遇到的大叔乔瑟夫，以及……神出鬼没的古雷格。

从远处看去，两个人之间的气氛似乎并不怎么友好，好在虽然看不大清表情，却隐约能听到交谈的声音。

至少可以清楚地听到古雷格标志性的低沉声音，而他说的是。

"好久不见，义父。"

"不要叫我义父！"乔瑟夫突然暴怒起来，"为什么回来，你难道不清楚自己的立场吗？"

古雷格沉默着，没有说话，整个墓地中，只能听到乔瑟夫带着各种复杂感情的声音传入人们耳中。

"我是……我是不会忘记那一天的。"

那一天……

那一天发生的事情本来就是不可能遗忘的。

那一天，乔瑟夫的女儿梅琳和孙子泰多都因为受到了枪击而逝世，而在乔瑟夫回到家里的时候，惟一能看到的景象就是手中抱着一杆巨枪的古雷格。尽管古雷格反复声称不是自己所为，真正的凶手是一个左手被改造成枪的怪人，但是无论枪上的指纹、枪里的子弹还是古雷格因为开枪而被磨伤的双手，无一不在证明造成面前这个可怕现实的凶手就是古雷格，而且古雷格甚至没有任何证据来证明自己的清白。

即使很想相信就像自己儿子一样的古雷格，即便想知道已经发生的事情真相，但是已经没有人能够告诉乔瑟夫任何事情了。

"每次一看到你，我就想起那天发生的事，这是最后一次，以后不要再出现在我面前。"

乔瑟夫完全不听古雷格想说些什么，径自离开了墓地。

"迪恩，听到了没，之前那个大叔说的'杀了自己女儿和孙子的人'……难道就是古雷格？"瑞贝卡小声地问着。

如果说瑞贝卡碰到这种事还只是小声询问的话，迪恩的声音就明显高了八度。

"古雷格，你真的杀人了吗？"

"我没有……我发誓。"谈到这个话题，古雷格似乎变得更加沉默。

只是眼中似乎永远充满了阳光的迪恩仿佛没有看到古雷格。

"喂，我相信你呀！你看起来也不像是坏人嘛……"

虽然这么说话的确有点不负责任的意思，不过迪恩无条件的信任似乎让古雷格有些开心——尽管他没在脸上表现出来。

"既然这样，还是按照最初的计划，就和我们一起去拉伊拉贝尔好了！"

虽然还是和以前一样，不考虑别人的立场就独自作出决定，不过这一次似乎没有遭到什么周围人的反对。

新的目标已经确定，古雷格看着少年意气风发的样子，甚至觉得自己似乎被什么东西打动了。这样率真坦荡的年轻人，自己当年是否也是其中的一员呢？

就这样跟着他们一起前进吧，也许能碰到更精彩的事呢……

走出村子，透过火车的腾腾蒸汽，低头凝视沙地上的串串脚印，熟悉又陌生的旷野在众人视线里再次露出它狰狞华丽的一角。

荒凉的星球上，少年们的身影再一次开始奔波。

这样的情景，仿佛多年前似曾相识。

合刊完结 敬请期待



3DM-SMV
www.plumbook.cn



拒绝八卦

2006动漫业界年度大事记

对动漫界而言，刚刚过去的2006年着实是个特殊的年份，特殊到令人心生百般滋味的强度超过了最近的任何一年。接二连三的名人去世不断冲击着我们的神经，动画市场的不景气还在持续挑战FANS的“爱”心，名家也开始玩内涵，越来越多的作品走上靠与真人亲密接触或制造噱头来吸引眼球的和谐道路……传播的导向使得整整一年让人印象深刻的多半都是此类消息，惊喜却不甚了了。当然，不同媒体也有侧重点之分，日前日本某动漫新闻网站评选出“10大新闻”，从商业的角度对业界走向和大众趣味给予了关注，这里就为大家解说一番。

第1位 《凉宫春日的忧郁》掀风暴

魅力席卷全世界

毫无疑问，2006年就是“《凉宫》&平野绫之年”。无数死忠将其捧为神仙，抢购相关周边自不在话下，一块印有凉宫鬼脸的地板砖也哭着喊着想要挖走，甚至传闻某国有小女孩高举贴着团长画像的木牌参与游行……当然了，一个东西有支持就有反对，但人家便已形成了这样的影响力，不服不行。且第二季仍未开播，现在就断言其价值还为时过早。

【入选理由】1、受到只在地方台播映的限制，反而引爆了无以伦比的人气，极大超出原有期待；2、巨大的商业利润由满腔热情的FANS自主带动的“凉宫现象”所赋予，这在近几年的动画中绝无仅有。

第2位 《穿越时空的少女》长期上映

小规模有大话题

若论票房规模，这部改编自筒井康隆同名小说的剧场版动画远不及同年的《地海传奇》、《勇敢的故事》等。但作为一部动画影片，超过半年的长期上映、因上映院线扩大导致胶片需求数量急剧增加以及网上的高度评价和获奖消息频传的事实，足以说明身为话题佳作，票房并不代表一切。

【入选理由】1、表明针对动漫FANS这一归属性较高的群体，网络宣传在创造商业价值上开始具有重要意义；2、吸引了大批从不看动画的普通成年观众，长期上映的成绩使人们看到了发展该市场以拓宽受众群的可能性，也算一项意外收获。

第3位 飞跃中的网络动画

展望新纪元

网络动画（即常说的FLASH动画）其实由来已久，数年来也不乏各界的关注，但直到2006年才初步取得实质性的成就。说“实质”就在于：它们带来了经济效益，其中的佼佼者便是令品牌“蛙男商会”成功登陆电视台的《THE FROGMAN SHOW》和开始大规模开发商品的《柔软战车》。

【入选理由】打破了网络和放



■穿越时空的少女





■Comiket71会场

映会的局限，蜕变为积极投身商业化的新形态，凭借低成本、易于操作等优势引来更广泛的关注。

第4位 双日投资ADV

亲自融入才是硬道理

日本双日综合商社联合日本政策投资银行与自身旗下分公司KLOCKWORX设立起投资公司，向美国最大的动画发行商AD VISION注资30%，以谋求共同展开商业运作。这是继三菱商事通过子公司d-rights向电通子公司GENEON ENTERTAINMENT(USA)投资之后，日本动画为开拓海外市场所作的进一步努力。

【入选理由】当今动画市场形势严峻，日本已认识到发展其海外事业必须亲自参与运营管理，才能更有效地解决问题及树立形象。双日此次掌握主动权实现强强联合，坚定了力图改善现状的立场。

第5位 人气动画迎来网络销售元年

规范化，美国先行一步

网上的动画点播服务在日本早已不是新鲜事，这两年也上陆续扩大中。但令人惊讶的是，2006年，日本尚未实现的网络收费下载机制，却由此前在动画相关网络事业上未见大动静的美国率先启动。据悉在收费点播领域拥有日本最大资源库的东映动画也在着手更新原有点播体制，能否过渡到下载销售则还有待观察。

【入选理由】刺激了日本业内同行早日推出相应机制。此种网络销售方式一旦普及，对规范下载市场将起到积极作用。

第6位 国内外动漫游展会影响扩大

利与弊，从不分家

2006年，日本国内外的各类动漫游戏相关展会达到了有史以来的最大规模。以东京国际动画展为首，漫画同人会Comiket、东京游戏展、欧美的JAPAN EXPO、ANIME EXPO等各个大型展会均突破了往年的最高人次，亚洲其他地区也出现了类似倾向，以北美·亚洲·欧洲为中心的漫展影响正逐渐扩大，在从事宣传、销售等商业活动方面发挥了重要性。

然而，规模不断扩大也不一定全是好事。每年5月在美国洛杉矶举办的全球最大游戏展E3将从今年开始大幅度缩水，就是主办方迫于参展费用庞大却效益不彰而作出的决定。



【入选理由】无论对FANS还是商家，总地来说规模扩大都比缩小要好。但由此引发的弊端，则让人有必要思考一下这究竟能带来怎样的利益，以及今后该如何掌握尺度。

第7位

动漫企业相继下调期望业绩

■业界寒冬由谁打破

2006年下半年，GONZO的母公司GDH在07年首季业绩预测报告中，将期望业绩由原来预计的盈利6亿200万日元下调为赤字16亿日元。紧接着，we've、MMV、mag-GARDEN、Wedge HD、JDC信托等新兴企业也纷纷降低了盈利目标。杂志&DVD销量不佳、TV动画媒体扩展工作不顺等成为各自下调业绩的原因。而即使是盈利金额不断创下新高的东映动画和BANDAI VISUAL，股价却未见回升，因此也好不到哪儿去。

【入选理由】深刻体现出动漫业界在股票市场面临的尴尬境地。但在现阶段，股市仍然是投资者预测企业和业界动向、从而把握投资方向的主要依据，冰冷的事实将如何扭转局面的课题摆在了业内人士的面前。

第8位

海外监督莅临执导 日式风格深入人心

■为日本动漫痴狂

改编自松本大洋高销量漫画《恶童》(日文名：铁コン筋クリート)、于今年年初公映的同名剧场版动画，由曾参与《黑客帝国》动画版制作的



■恶童

Michael L. Arias(美)担任监督，这是日本动画大作首次起用国外监督；由法国人Thomas Romain和Savin Yeatman-Eiffel担任监督的TV动画《ōban Star racers》也将于今秋开始播映。与此同时，在很大程度上融合了日式风格的欧美、东亚其他地区动画作品也开始层出不穷，美国甚至还将在2月份推出一部探讨日式动画与欧美动画差异之处的喜剧动画。

【入选理由】起用国外监督推翻了日本动画只能由日本人制作的主张，加上日式风格在其他国家的不断扩张，充分表明日本动画正受到世界上越来越多人的关注，其未来的发展无疑将与此密切相关。

第9位

代代木动画学院申请再生法保护

■警钟长鸣待消音

一向稳坐日本动漫教育专业机构头把交椅的代代木动画学院，于12月6日突然向有关当局申请"民事再生法适用"寻求"破产保护"，暴露出面临倒闭的境况。究其原因，除了代代木自身经营散漫以外，动漫创作教育环境发生变化，如专门学校数量激增导致各家生源均不足、高校引进相关学科凸显竞争优势、以及动画师就职初期收入水平极低等也是很重要的一层关系。

【入选理由】代代木的遭遇再次告诉我们，根据实际情况发展教育才是正道。

第10位

《机动战士高达》DVD-BOX狂销

■华丽的最后一击?

远祖高达的首次DVD化，于12月隆重发售。一般来说普通DVD能卖出1万张就算大热，而该作采用的是价格不菲的DVD-BOX，首次出货量却高达12万套！由于商品单价高，因此其销售额破记录指日可待。

次世代让人们对高清制式的蓝光DVD、HD DVD有了初步了解，尽管要正式上位目前还困难重重，今后将由谁来制定技术评判标准也难以预料，但它们的出现毕竟指明了今后的趋势，并且也在动画领域积极开发，所以大多数人都将这次的发售看作是普通介质DVD最后的精品。

【入选理由】销量没有辜负远祖高达的地位，已经足够了。而因其发售正处于新旧交替的前夕，使又被赋予了一种非同寻常的意义。

番外

Comiket之父米泽嘉博去世

2006年噩耗太多，然而从一个侧面上说，他的去世要比其他名人更加触目惊心。他创办的Comiket是日本最大的同人志盛会，不仅仅是动漫游产业，对日本的流行文化也有着深远影响。虽说刚结束不久的C71运营方式并没有改变，但想想多年来米泽嘉博的存在价值，他的离去所造成的遗憾和损失其实是无法估量的。



ACG互联 聚焦《鬼泣》动画化：游戏、漫画、动画，一个都不能少



早在TGS期间的PS3新作游戏《鬼泣4》主题活动上，Capcom就宣布将把该作改编为TV动画。当时，在场的观众无不大吃一惊。

《鬼泣》系列是Capcom史上著名的动作游戏大作，迄今为止全球累计销量已达到600万本。在宣布动画化的同时，官网也放出了预告片，现在已可以确定动画版的剧情会围绕《鬼泣》第一作展开，主人公但丁是继承了传说中魔剑士之血的恶魔猎人兼私家侦探，为了抵御魔族入侵人类世界，他拿着长剑和双枪与恶魔作战。动画的看点之一在于将描写游戏中未曾表现的但丁日常生活，是否会公开其身世和他的双胞胎哥哥是否亮相则还不得而知。该作的主创人员阵容也尚算强大，其中剧本创作者之一的作家榊一郎先生原本就在奇幻小说界十分活跃，加上是由以画面华丽著称的老牌动画公司MADHOUSE的制作，令玩家倍加期待。而且，秉承游戏的黑暗哥特式世界观，相信剧中的BGM也将呈现出重金属、工业摇滚的震撼及氛围系音乐的迷离。只是形象如此MAN的但丁却找来铃村健一担任声优，这个事实还真是让人OTZ啊……

《鬼泣》、《鬼泣3》过去就都曾推出过漫画版，这次终于决定拍动画，看来之前"Capcom也开始想学Konami在ACG领域里全制霸"的传闻应该是真的了。不过联想到其在2004年推出的《红侠乔伊》动画版鲜有人问津的情况，如果真的想达到目标，Capcom还需多多加油。也说不定，《鬼泣》就是一个转折点。

[illegible]	
播映日期	2007年春
话数	全12话
原作	Capcom(《DEVIL MAY CRY 鬼泣》PS2游戏)
监督	板垣伸(《BLACK CAT》、《砂和尚》)
人物设定	阿部恒(《人型电脑天使心》、《快枪少女》)
系列构成	井上敏树(《死亡笔记》《假面骑士555》等
剧本	井上敏树、菅正太郎(《攻壳机动队S.A.C.》、《[illegible]》) 榊一郎(小说《[illegible]》、《Straight Jacket》)
动画制作	MAD HOUSE(《[illegible]》、《[illegible]》、《[illegible]》)

www.plumbook.com



胜负师：日期已经是2007打头，新一年的自由谈在这一期拉开帷幕。这次同样为大家准备了三篇文章，第一篇文章来自我们的老朋友小奥，文中为盗版商们指出一条不寻常的新路。配图方面胜负师也不想太寻常，于是找来了几张电影反盗版的公益广告，供各位读者欣赏。另外两篇的作者都是新面孔，第二篇文章来自阳光学员，文章主题是“论懒惰对游戏发展的促进作用”，这样的观点论调可以说是闻所未闻，不过其中的“歪理”倒是十分有趣。第三篇文章中的观点对于很多玩家来说并不陌生，但时间论、大作主义、游戏态度等问题往往会在不经意中为玩家们所忽略，特别是次世代大潮来临后，这更是值得我们去思索的问题。另外，上期伦敦游戏音乐会一文的作者名为Donald，希望他能够继续发回一些异国见闻，与国内的读者一同分享。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

从鸡鸣狗盗到盗亦有道

最近，我所蜗居的城市里突然轰轰烈烈地展开了一场盗版大清洗运动。简而言之，甭管是盗版CD盗版DVD还是盗版工具游戏软件，只要逮着就肯定得罚你一个涕泪横流。于是乎，盗版软件营销领域的从业人员们自然也都变得战战兢兢起来。话说前几天，就有一个在高架桥底下卖盗版的朋友(就是我在小说《原光》里那盗版贩子金舜渊的人物原型，在这里略过不提)在一个小酒馆里对我哭诉道：这行以后真的是没法混了，可你说我还能干点什么呢？想当企业家没钱，想做个演员长得又太寒碜，搞音乐不认识简谱，摆个麻辣烫摊子吧，煮出来的串儿兴许还不够自己吃的……一阵对仗颇为工整的牢骚过后，此公便振聋发聩地向我吼道：“我这下半辈子，算是彻底歇菜了！”然而这厮吼归吼，反正我是绝对不信他真能歇了——这小子的排比句运用得如此鬼斧神工，去中学当个语文老师，教孩子们怎么写应试八股作文，也算是人尽其才了。

各地文化部门封杀盗版的战役频频打响，而我们身边长舌妇一般的社会舆论也从来没有消停过。近些年来，声讨盗版的话题不仅愈演愈烈，而且还隐约有了一丝提纲上线的趋势——随着讨论的深入，大家的争论已经从单纯的知识产权层面逐渐上升到了我国公民道德素质的高度上，不过依照我个人的见解，这样的态度实在是大可不必。

我们为什么会选择盗版？这个问题说到底还是一个简单的性价比问题。倘若我们依照经济学原理，将所有的消费者都假设为绝对理性，并假定他们的购买力非常有限的话，那么，在某两种商品拥有相同使用价值的前提下，消费者一定会将价格较低的商品作为自己的选择——马斯洛老爷的需求层次论已经很清楚地告诉了我们，只有在吃饱饭的情况下了你才有资格去关注什么知识产权之类的东西。因而，像我们这种时而还要在温饱线上挣扎的玩家们来说，买个盗版无非就是图个便宜，诸位卫道者们更不必盲目地哀叹国人素质的世风日下，因为贪便宜这种事儿，本来就是全世界兄弟姐妹们的一种通病——君不见，与我们隔海相望的日本玩家们在一见到满载着NDS ROM的刻录光盘时，眼睛全都绿了么？由此可见，虽然各国的国情不同，然而大家试图花小钱办大事这样的朴素阶级欲望却保持了惊人的一致。

当然，相对于音像制品与电脑软件来说，电视游戏领域的盗版问题在我国还尚未得到广泛的关注。不过这也并不奇怪，由于电视游戏的受众群体相对偏小，而且其盗版对于知识产权的侵害在一定范围内也相对较轻(众所周知，我们在国内买到的正版电视游戏软件，其实也不过是些水货罢了)。因而，盗版音像制品与电脑软件虽然在一次次净化文化市场的行动中倒了又起，然而电视游戏的盗版产业(姑且将之称为一个产业)却始终没有受到什么太大的影响，因而便能够沿着一条四平八稳的轨迹一路走来。倘若单纯站在玩家的角度来辩证地看问题的话，那么盗版资源的极大丰富的确是一柄双刃剑。它的好处是能让我们这帮囊中羞涩玩家也能在第一时间里体验到最新游戏的魅力，而它的弊端则更是不言而喻的——盗版的过于泛滥，大大地挫伤了厂商在我国发行正版软件的积极性。于是我们看到，大陆行货版PS2在以168元的赔本价格发布了寥寥几款中文版游戏之后便杳无音信了，而致力于推动中国电视游戏业发展的神游公司也不敢轻易涉足软件领域。这样一来，格雷欣法则(注)中所描述的现象，便无比真实地出现在了我国的游戏软件市场之中。

(注释：格雷欣法则是由托马斯·格雷欣爵士(Sir Thomas Gresham，英国伊莉莎白女王一世的顾问)首次提出，他在1558年发表的“劣币驱逐良币”这一见解认为：当公众对货币供给的某一部分怀有疑虑时，他们会将“良币”(good money)窖藏起来，并试图将“劣币”(bad money)转让给他人。这样一来，劣币便把良币赶出了市场，而市场上流通的货币所代表的实际价值则会明显低于它的名义价值。现在，人们用这一法则来泛指价值不高的东西会把价值较高的东西挤出流通领域，而盗版软件对正版软件的冲击便是这一法则的典型体现。)

一般认为，我国电视游戏的盗版产业形成规模大抵是在上世纪90年代初。那个时候，FC在其他的电视游戏大国中已经渐为明日黄花，然而我国一些有意识的商家却发现了它的剩余价值，并着手开始了积极的挖掘。一时间，类似于“小XX”或者“小OO”之类的仿FC主机连同经典的“XXX合一”黄卡便如同飓风一般席卷了整个市场。而现在不少的骨灰级玩家，绝大部分便是从那时开始踏上他们游戏之路的。

四年之后，SS与PS双雄争霸开始在电视游戏的主流市场上初露峥嵘，而我国的盗版商也在落后一个时代的基础上秉承了与时俱进的思想，在坚守FC阵地的同时也开始积极开拓起了MD的市场。这样一来，所谓的“世嘉五代”与其所配套的黑卡便开始大举流入市场，不过由于其硬件与软件的制造成本均明显高于FC时代，加之宣传力度上的欠缺，因而使其没有重演FC时代的辉煌。

终于，在次世代最为鼎盛的一段时期里，我国的盗版业同时也迎来了复苏的机遇。一方面，由于大作神作频繁地降临，玩家们对于游戏的需求开始产生了明显的回暖现象；令一方面，由于游戏的存储介质由卡带变为了光盘，这也使得盗版软件的制造成本有了较大幅度地下降。于是，在以上两点关键因素的相互作用下，我国的盗版业终于在冬眠之后迎来了一个新的井喷时期。

当然，在盗版发展史的次世代时期中，还有一个重要的名字不得不提，它便是那个多少显得有些神奇的模拟器——拜日渐发达的电脑技术所赐，我们身旁的个人计算机也逐渐拥有了模拟电视游戏主机的资本，而3D加速卡的诞生更是大大地加快了这个进程。它冲破了长期存在于电脑游戏玩家与电视游戏玩家之间的厚重壁垒，同时也让一部分纯粹的电脑游戏玩家加入了电视游戏阵营，从而为电视游戏玩家群体注入了新鲜的血液。

模拟器对玩家们观念的影响一直持续到了现在。从网上下载ROM，而后将其刻盘或转移到记忆棒烧录卡上直接运行，这种近乎百分之百的免费午餐已经成了相当一部分玩家的选择。而电视游戏业的盗版商们也再次面临了无以为继的窘境——PS2、Xbox与NGC已经渐渐


■劳拉失业了……


■星球[illegible]失业了……


■连[illegible]人都失业了……

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

淡出了市场，而X360、PS3与Wii距离普及还有着相当长的一段时间。是否还要继续坚持将盗版做下去，To be or not to be？这确实是一个严峻的问题。

通过上面的这些文字我们不难看出，我国的电视游戏盗版业在经历了这么多年的风风雨雨之后，其思路仍然一直停留在单纯的复制与模仿上面，始终没有向前迈进一步。著名的网络写手马伯庸在其神文《殷商舰队玛雅征服史》中曾经有妙语云："自然规律很公平，他让一个民族在一方面很优秀，就势必会在另外一方面予以平衡。日耳曼人拥有严谨的思维，所以他们缺乏幽默感；意大利人具有艺术家的气质，所以罗马的下水管道杂乱不堪；日本人的右腿很长，所以他们的左腿就相对短一些。所以当玛雅人在娱乐活动独树一帜的时候，他们在军备技术方面的落后也就可以理解了。"倘若按照这个思路进行推断的话，那么依照我的个人看法，国人就是因为模仿能力过于惊人，所以才导致了创新意识的欠缺。

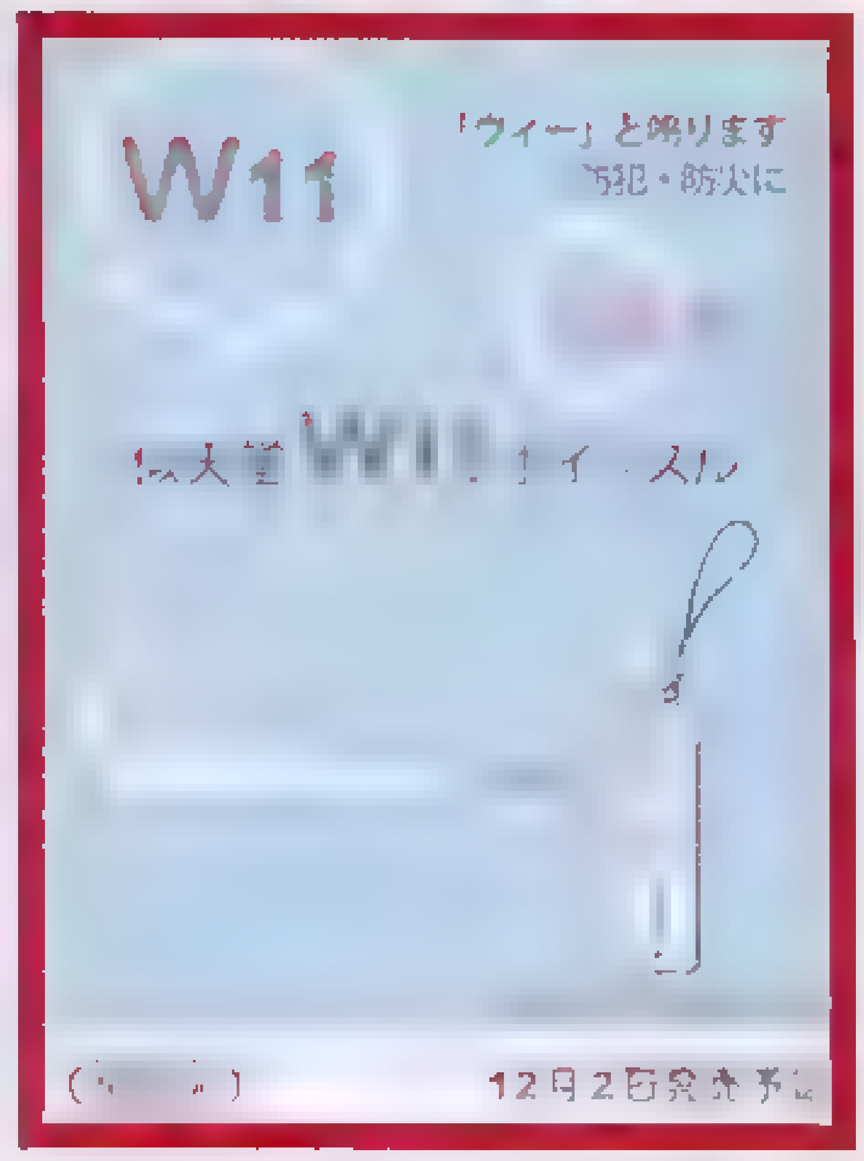
事实上，倘若国内盗版行业的从业人员们能够开阔眼界，换一种思路来考虑问题的话，那么他们其实也能为"盗版"这个人人喊打的词语赋予一层积极的含义——在日本，已经有人率先走出了这一步，而且取得了相当成功的效果。

作为玩家，几乎没有谁会不知道任天堂的大名，而且大家也都知道它的英文名称为Nintendo。然而事实上，在日本还有着一家名为"似天堂"的公司，它的英文名称为Nitendo。老似与老任不但名称相近，而且就连推出的产品也与老任天堂有着千丝万缕的联系。前一阵子，就当Wii发售在即的时候，似天堂公司也随即宣布，自己旗下的新产品"W11"将会和Wii在同一天在日本发售。

虽然如此，但诸位千万不要把这个W11看做是一个类似于"小XX"系列的仿制产品。它的外形虽然完全模仿了Wii的动作感应手柄，然而它的本质却只是一个手机挂饰而已。更加有趣的是，这个W11还拥有着类似于哨子的功能。你可以随时把它放在嘴边，而后吹出"Wiiiiiii……"这样的声音，从而表达出你对Wii的热爱，据广告称还有"防侵犯"、"防灾"之用。这样可爱而且充满创意的"盗版商品"，我们有什么理由不喜欢呢？

前一阵子，当四叶草工作室离我们远去的时候，悲观的我曾经一度认为，电视游戏业那个视创意高于一切的黄金时代已经一去不复返了。然而现在，W11的出现却彻底改变了我的这个想法。因此我在这里强烈建议，某些有发展眼光的游戏公司应尽早能把似天堂小组全部招安，从而打造出一款叫好又叫座的创意作品出来。呵呵，我太伟大了，一不留神就拯救了日本虚假繁荣的游戏业。

W11这个小玩意儿的诞生无疑给了国内广大的盗版商们一个启迪。同志们，大家兢兢业业搞了这么多年的仿冒工作，恐怕也该好好歇歇，考虑一下转型的问题了吧。单纯的复制盗版说到底还是一种低层次的产业链，倘若大家永远都在这个领域中裹足不前的话，那么盗版中的这个"盗"字的含义将会始终停留在"鸡鸣狗盗"这个贬义的层面上，从而永远无法达到"盗亦有道"这样的高度——盗与道，两个字虽然同音，然而在含义上却有着十万八千里的差距。当然，盗与道之间实际上也是可以相互转化的，然而这却需要极度的创意以及一种破釜沉舟的勇气作为基础。这也就是说，若是想要化盗为道的话，那是非要经历一场烈火中的涅槃不可的。



正所谓道可道，非常道，而盗亦有道之可道，确实就是非·常·道。

文 小奥斯卡摔了个脆的

歪理也是理

论懒惰对游戏发展的促进作用

若干年之前，在美国西海岸有一撮科学家蹲在那打电脑，对高科技的热衷使得他们寸步不离电脑屏幕，但天长日久难免有些枯燥，于是其中一个科学家就发明了个能不离开电脑就能娱乐的东西，这就是后来被称为电脑游戏的东西，可以说游戏的产生完全是由于人的懒惰，正中了人类心理上的死穴，就像动画的的产生完全是由于人类有视觉暂留这一"先天缺陷"。

古语有云"游戏是人类的天性"，其实懒惰才是人类最纯粹的本质，要不是好逸恶劳怎会有人去游戏，假如人人都勤劳努力那么当今社会的人们仍然是裹着树皮插着鸡毛漫山遍野的找水果挖野菜。当时懒惰的原始人为了逃避繁重的体力劳动于是发明了工具，大大提高了劳动生产力，迈出了人类社会向前发展的第一步。从此之后人类的历史被懒人们一次次创造着，科技的产生是懒人们(现在叫科学家)主要的研究成果。时至今日，科技的高度发展给人们的生活带来了很多生活上的便利，也带来了很多新的娱乐方式，比如说电子游戏。电子游戏的出现极大丰富了青少年们的课余生活，使他们远离了跳房子、丢沙包、捉迷藏等有着悠久历史的传统游戏项目，足不出户就可尽享游戏的乐趣，三五成群挤在十几寸大小的电视机屏幕前为争夺手柄打得头破血流，不久之后许多人必须要借助很厚的玻璃片来看清这个五彩缤纷的世界；许多人告别了曾在上边奋笔疾书的课桌。其实游戏只不过是催化剂，将人们懒惰的本性释放出来，也因此遭到了社会舆论的口诛笔伐，蒙受了诸如被妖魔化为洪水猛兽、精神鸦片等不白之冤。

早期的游戏碍于技术力有限画面表现力不强，游戏过程更多的是依靠玩家从抽象的符号中想像而来，有时新手玩游戏时需要向老手请教，指着屏幕——

"这个绿点是什么？"

"是战士。"

"白点呢？"

"是白魔导士。"

"那这个黑点是黑魔导士喽？"

"那……那是只苍蝇！"

"……"

后来由于技术进步，2D画面得到大幅提升，画面信息一目了然简单直白，后来厌倦了2D画面的单调又将3D技术运用到画面中去，再后来480p的模糊画面看起来累眼又推出了1080p号称站在十米外连游戏人物脸上有几个麻子都一览无遗的高清。

然而经过了两个次世代的洗礼却有不少人离开了游戏阵营，于是有人开始抱怨现在的游戏不好玩啦，厂商只知道拼机能啦，连"游戏性"这种不知所云的话题都被摆上台面。其实现在的游戏比起启蒙时代的游戏已有了突飞猛进的发展，当游戏的画面越来越华丽，操作越来越繁琐，系统越来越复杂，直接的后果就是很多人懒得再也不想去碰这种麻烦的娱乐方式。原来的游戏抓起手柄一开机就能玩，现在的游戏开机先等半个小时，N多个制作小组发行商形式各异的Logo竞相亮相之后，就是千篇一律的剧情交待，三步一停五步一顿没几十个小时通不了关。当然也出现了很多简单轻松的游戏供人们消遣(快餐游戏)，譬如说网络游戏，娱乐休闲型的自不必说，像某些大型的MMORPG几乎用一只手就能玩转，从一级一直点到六十级都不费什么劲，而且还是消磨时光的利器，有人高中毕业就一头扎进网吧里，再出来时同学的孩子都能上街打酱油了。网游的装备、货币及一切需要耗时耗力的要素都可以在现实中花钱购买，不用没日没夜地练级刷装备就能坐享其成，隔壁寝室一仁兄酷爱网游但又奇懒无比，上线跟人打招呼第一句话就是"哥们卖不卖号"。

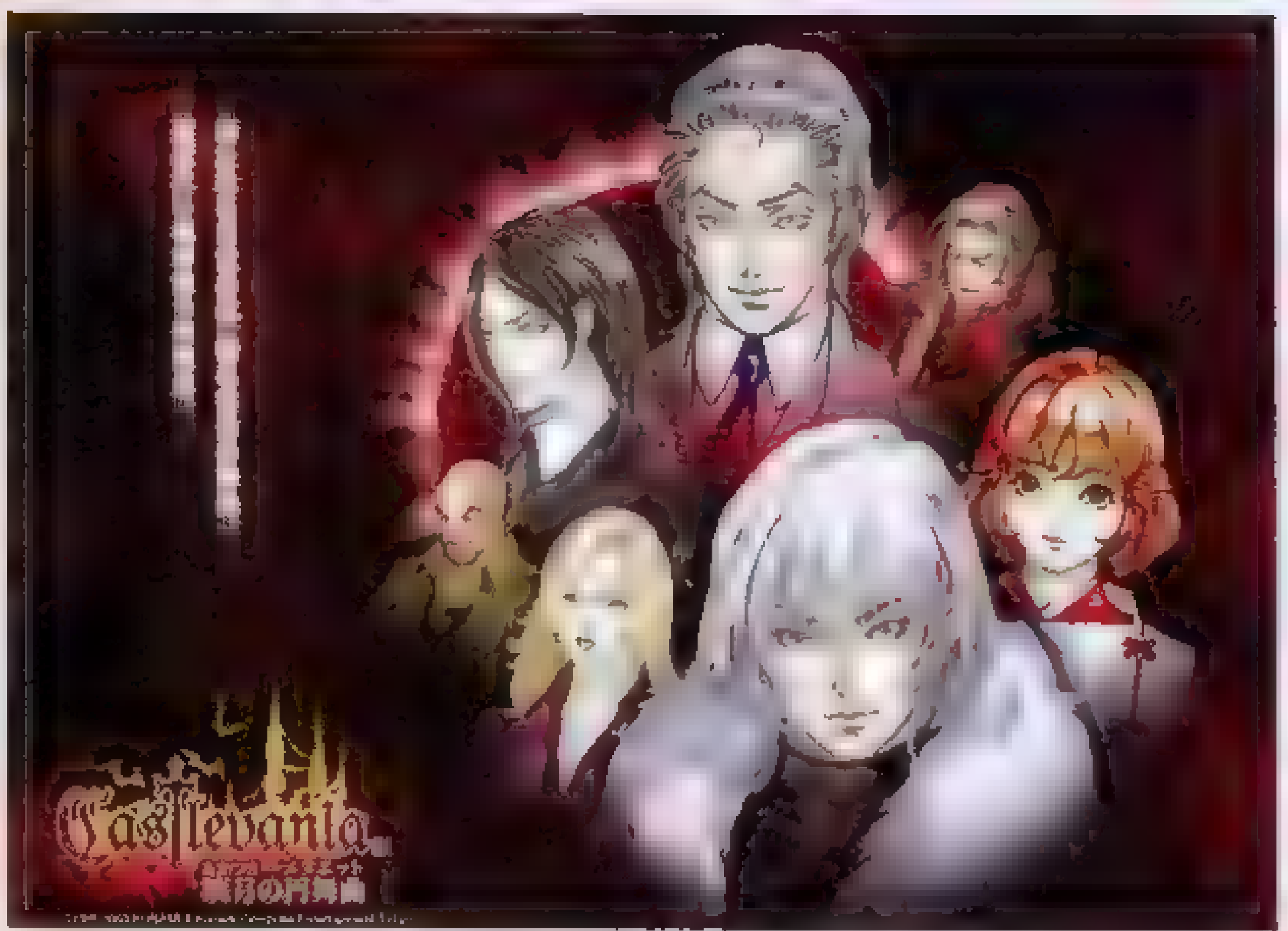
网游的出现给风雨飘摇中的国内的游戏厂商施了一记完全回复，奇迹再次在中华大地上演，中国游戏市场转眼间就是一片欣欣向荣的景象。反观每况愈下的日本游戏市场，一台NDS就能激起惊涛骇浪，将困在家用机游戏枷锁里的人们解放了出来，人手一台掌机，玩的是"脑白金"之类简单有趣的游戏，极大满足了人们懒惰的需求。当次世代的主机都在为谁的画面分辨率高而争得面红耳赤时，Wii则另辟蹊径迎合了人们日常生活中的惰性，你想打网球又懒得出门，那没关系只要有台Wii一样可以挥舞球拍，像打高尔夫球、棒球、拳击等其他体育运动一样可以在自家客厅实现，只是要注意Wii手柄那令人发指的杀伤力。

与其说Wii是台标新立异的主机，倒不如说Wii更懂得利用人性的弱点，那就是懒惰。懒惰促进了人类的发展，也造就了如今这个丰富多彩的游戏世界。而任天堂作为本世纪初最成功的利用人们懒惰心理的商家，也将被永远载入史册。

文 阳光育成计划成员 董旭

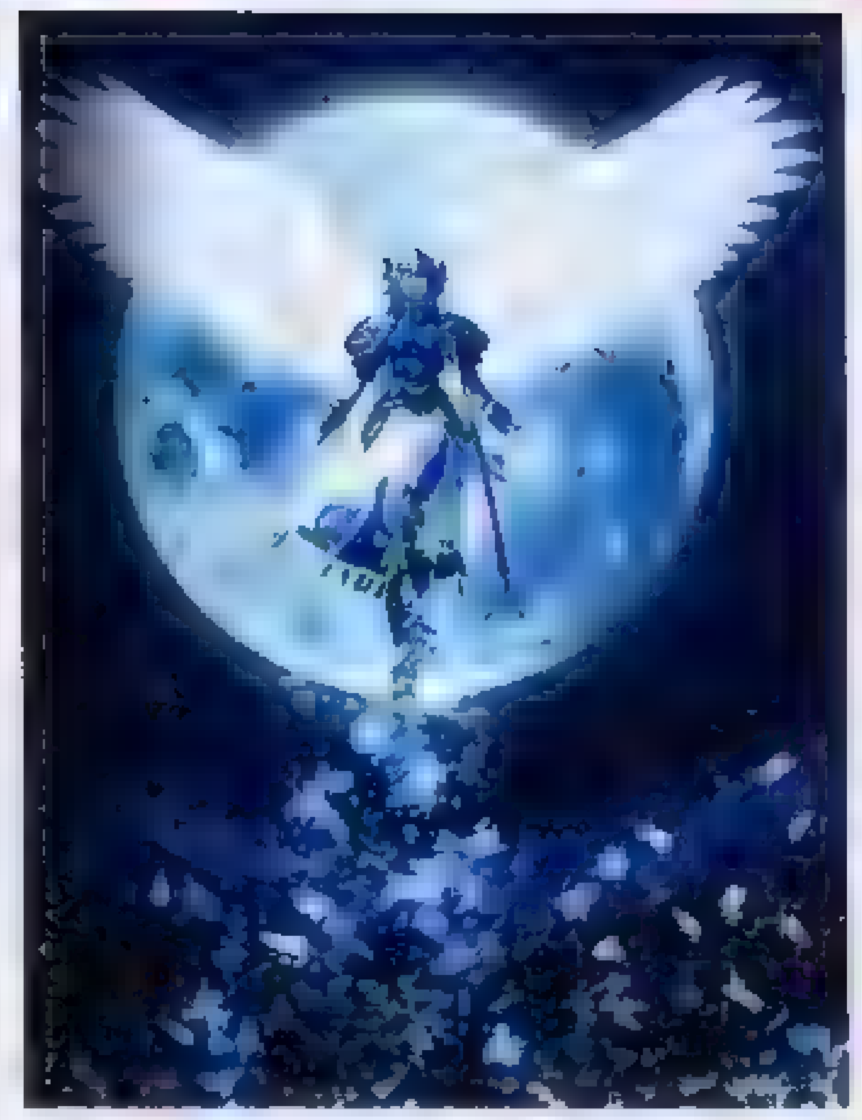


空虚的背后

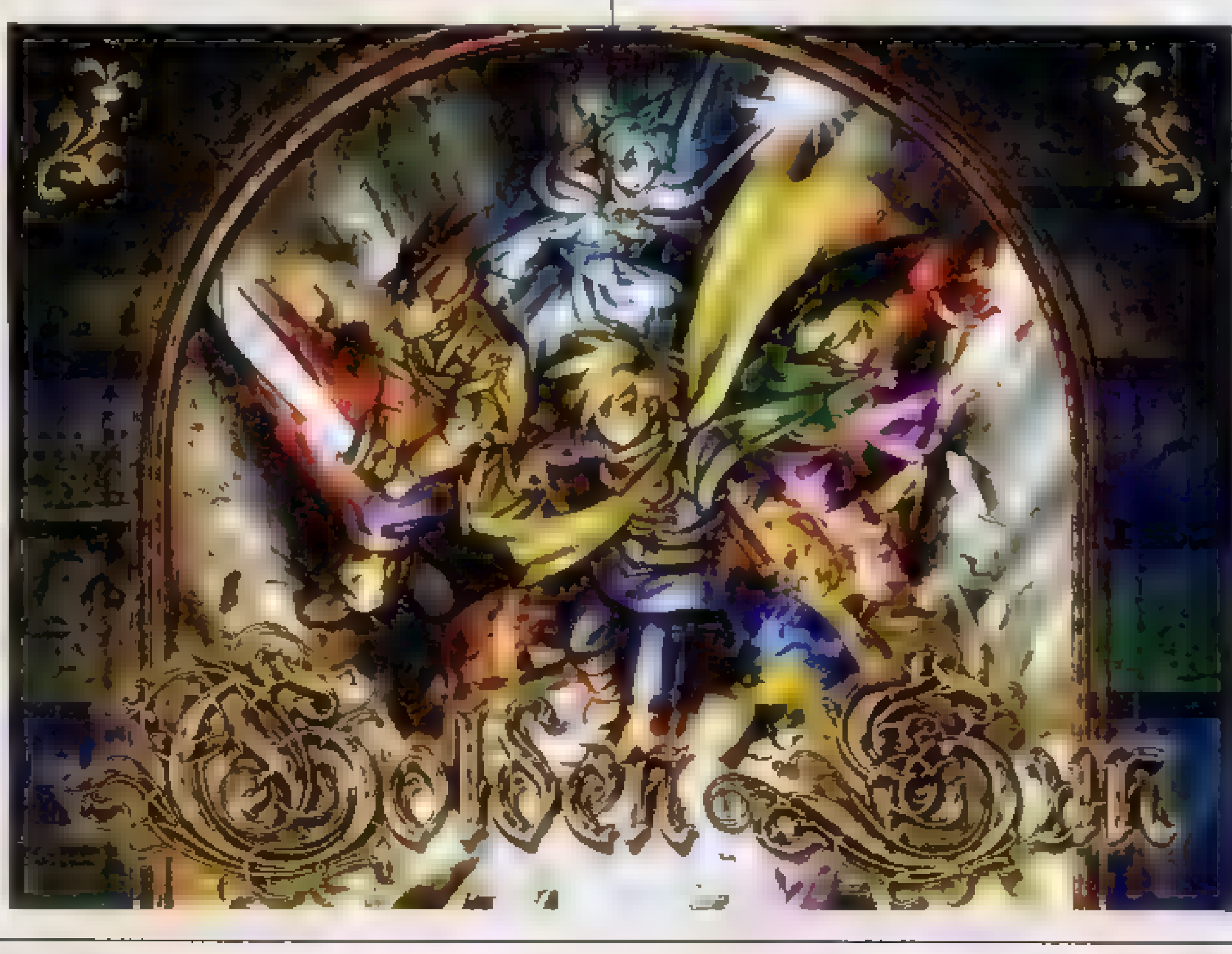


望着一沓沓的PS2游戏，很多新盘都没开封；看着电视机上显示的记忆卡里满满的图标，计算着怎样为玩下一个游戏腾出空间；读着前沿游戏杂志，盘算着下个月该去买哪几款游戏……或许这是许多玩家的生活写照吧。托D商和网络发达的福，我们可以挑着一扁担盗版碟在小心翼翼捧着两张Z版游戏的小日本面前炫耀自己游戏涉猎范围的广泛；也可以抱着自己的组装手柄汹涌澎湃地搓着《格斗之王XI》。手中拿着PS2的手柄玩《荒野兵器5》，心里却挂念着《战争机器》的绚丽画面，但因为家庭微观经济调控而没有能入手X360，就像许多年前在家里倒腾着FC，幻想着将一台PS抱回家一样。无数的游戏，绚丽的主机，两者互相牵连，织成一张粘粘的网，将我们困于其中，可悲的是我们还不亦乐乎，沉浸在这华丽的颓废中。

我并不是冒充某位专家来向大家指出玩游戏怎么怎么不好，而是作为一个支持UCG两年的玩家说说自己在游戏生活中的体会。FC的“《热血》系列”让我对游戏的热情异常高涨，《热血足球》里的无敌鸡胸撞人，《热血篮球》里的变态马桶盖伤人事件，还有《热血新记录》里用金钱操纵比赛确实让人兴奋，但那个时候或许是年龄偏小的原因，没有投入到游戏的研究中去，玩过之后就不再深入了。到了初中时代，PS的《实况》风靡一时，身为足球的狂热分子，我自然也没有逃过这个顶级足球游戏光环的照耀，每天放学去和同学去切磋技艺成了必修课。渐渐地，游戏占据了我的作息时间，我慢慢成了一个游戏爱好者。那时老是编些瞎话蒙家人说那些在PS游戏房度过课余的时间是因为补课，现在想想，那时在学习之余偶尔放松下也没什么大错，学习和娱乐充实了自己的生活。自从有了GBA之后，玩家生活就此开始。美版的《黄金太阳》让我感受到了当时掌机最强RPG的震撼……在游戏之余，虽说就像对家人保证的那样学到了几个英语单词，但从此奉GBA为掌上明珠，每天顶礼膜拜，拜当时游戏店BOSS的英明决策所赐，尽管D卡的价格稍高，但可以拿旧卡去换那些没玩过的卡带，费用也不是很高。当时的《恶魔城 月轮》让我好好过了一把ACT的瘾，昏暗的画面不影响它的乐趣，当一个个BT的魁梧BOSS倒在内森的圣鞭之下时，那种居高临下的爽快感是无法形容的。在《月轮》的熏陶下，我觉得自己的应变能力提高了不少，无论是在辩驳同学的谬论还是在乒乓球的技艺上，都有相当的提高，我也第一次发现游戏给自己带来的积极意义，从此更是迷上了ACT。在GBA的游戏陪伴下度完了大半个中学时光，但为了拥有PS2，我毅然把我的这个宝贝抛售掉。几年来晦涩的游戏时光使表面看似充实的身体内心极度的空虚。如果说玩游戏没对学习造成影响的话我就去吃一整个不剥皮的榴莲。但也许这不是游戏的错，这是我自己的错，是我自己愿意沐浴着游戏的精神温泉，在其中窒息。



如果对待一款游戏能抱着“海到无边天作岸，山登绝顶我为峰”的态度，确实能把游戏中的内涵融入到自己的心灵。无论是从极限的玩法体会游戏的精髓，还是身临其境的感受剧情的冲击，我们都能找到游戏中真正的乐趣。便宜的D版游戏也许没有给我们带来多少真实的体验，相反的，它更多的是使我们在游戏的海洋里迷失对于游戏的执着。就像某位玩家的反问：面朝大海，真的会春暖花开吗？面对着越来越多的游戏，我们带着激情将他们从包装袋中取出，数十分钟后便嘴里叫骂几声将碟片扔到角落，接着掏出另一张盘，重复以上的步骤……我们什么时候能逃出这个恶性循环？也许是中国D商全部消失的时候，也许是国人自身觉醒的时候，也许是游戏行业覆灭的时候……在游戏行业日趋发达的今天，天天有新作，月月有惊喜，玩家们重复着期待，PLAYING，厌倦的机械过程，太多的大作使我们审美疲劳，忘记了选择属于自己的游戏。就像《最终幻想XII》和《女神侧身像》一样，媒体对这两部史诗级的RPG铺天盖地的报道，使我们趋之若鹜，我也跟着人们的哄抢，捧得这两张游戏回家，但对于我凤毛麟角的日语水平，又怎么能体会到庞大的世界观呢？我只有照着攻略上的流程机械的操纵主角地行动，我们是在玩游戏吗？相比之下，我觉得自己应该把浪费在这些自己不感冒的游戏上的时间用到诸如《创造球会》之类的游戏上，那样我才能找到真正的乐趣。



我有一位朋友专门研究《恶魔城》，他没有X360、PS2、NDS，甚至连GBA都没有，我问他为什么不入手一台NDS，他很现实地说家人是不会出钱给他买的，毕竟自己还没能赚钱，但这也提供了一个回顾旧作品的机会，而且旧作品也有很多值得研究的地方，游戏玩多了也就麻木了，所以你要找事情做，自己有所收获了才会充实，我很喜欢图书馆，那是个好地方，可以学到很多东西。确实是这样的，现在的玩家们涌潮般追逐主流游戏，幻想次世代，取而代之则是感受到绚烂游戏画面下藏着的空虚。最可怕的就是没有信念。对人生，对游戏都是一样。少数的游戏爱好者还坚持着自己的那片游戏天空，的确难能可贵。我的这位朋友完成了许多研究，像《恶魔城 晓月》的完全图鉴、BOSS RUSH快速通过的正规打法要点以及诀窍，《恶魔城 月轮》最低等级最速通关等，给许多玩家都带去了攻略福音。就像研究生活的人能从生活中得到启迪一样，研究游戏的人也能从游戏中得到启迪。我想如今还坚守在FC模拟平台上的华栋也是这样的吧。游戏玩得少的人一直都在为大多数玩家服务，这些人站在玩家的背后用自己的游戏信念为他人创造福音。我们为什么而游戏，我们又从游戏中获得了什么？

很多游戏在OPENING CG前总有一段提醒大家每游戏30分钟后休息15分钟的温馨提示画面，但真正会这样做的玩家有几个？游戏做出来是供人娱乐的，尽管现在游戏业商业化很严重，不过人们的痴迷程度已经超过了一个普通电子娱乐项目的规定范围，暴涨的游戏时间换取的仅仅是我们精神上的空虚，说实话，我们并不懂什么叫玩家，我们更多的应该叫打机一族。

归根结底，我们不应该把自己硬往大作群里推，选择几个适合自己的GAME，能从中找到属于自己的一份快乐就好。或者能将一款喜爱的游戏研究透彻，与天下玩友一同分享。这样算是个理想的游戏世界了，这样我们都会站在空虚的背后，看着它渐渐离我们远去。

文 Andriy.月

读编往来



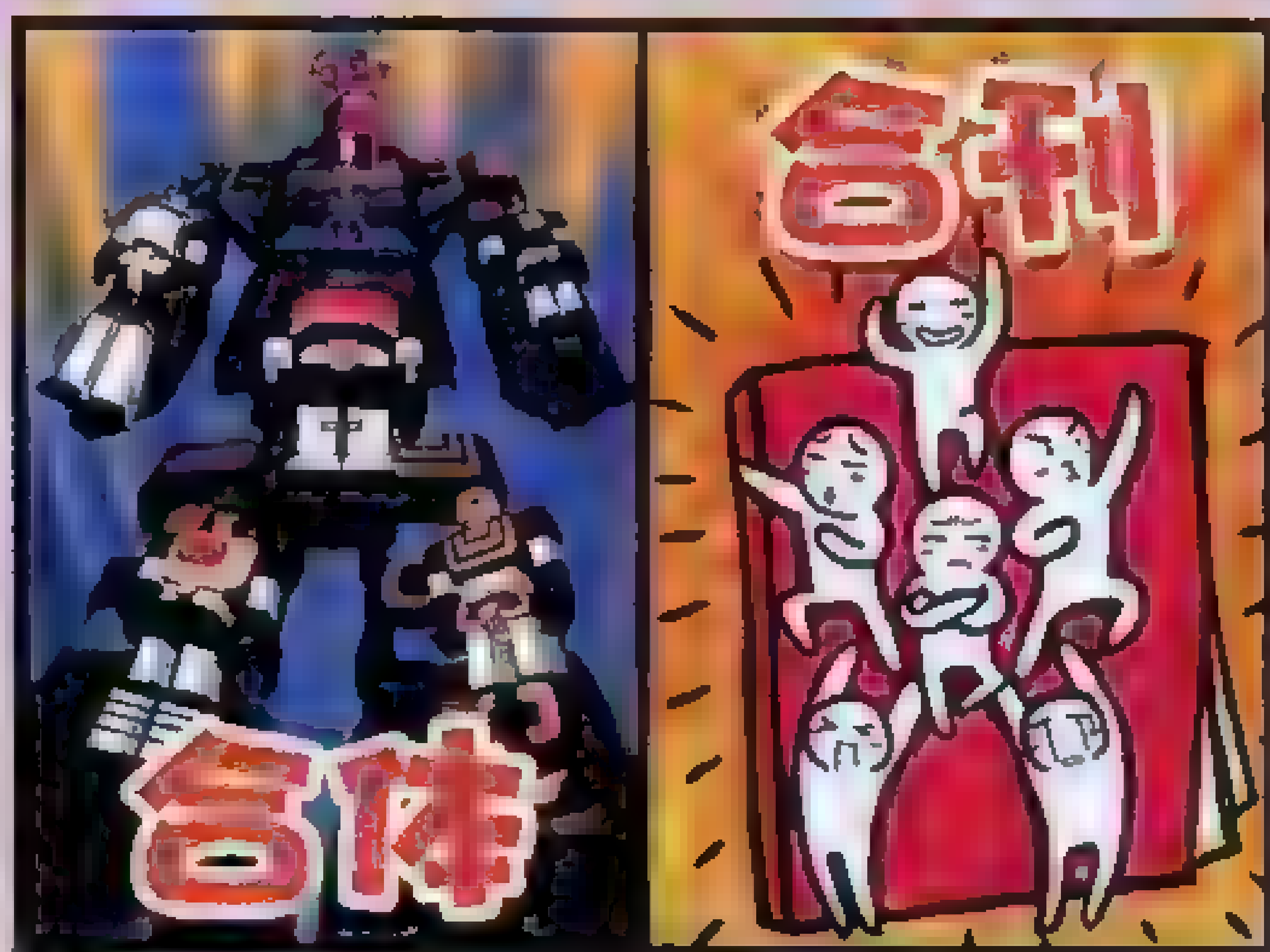
邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn
通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：大魔王

★下期便是一年一度的春节合刊了！和往年一样，春节合刊将收录值得珍藏的2006游戏年鉴和精彩万分的2006大评奖。此外还将收录1月大作的全部攻略，更有小说、特别企划、特稿等众多内容。合刊将附赠一张DVD(注意不是迷你DVD哦)。一年一度的大餐，你没有任何理由错过！

★自从开办创意图片征集活动之后，收到了不少投稿，预计在合刊上会来个大放送。离合刊上市还有一段时间，大家千万要抓紧时间。另外要强调的是，照片的质量一定要好，不然就算创意再好也没法使用，用手机拍照的读者要特别注意。



★在经过了疯狂的年末游戏大潮之后，现在的业界又逐渐恢复了平静。而1月中旬，新的大潮又将来临，这次将一直持续到明年3月。不过2月就是传统的春节，这下子总算有时间静下心来补补落下的游戏课了。

★在2006年即将过去的时候，纱迦却不幸胃病发作，感觉实在太糟了。胃病不是一两天染上的，它是由长期不好的生活习惯造成的。其实不光是胃病，很多疾病都是日积月累而形成的。在此也提醒一下广大玩友，千万要注意身体。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

名副其实的最IN流行游戏

《铁拳5 暗之复苏》(8人)

年度最佳PS3游戏——《铁拳5 暗之复苏》

——忍受不了也得忍那龟一样下载速度的Gouki

备受冷落的PS3因为一款下载游戏而重生！

——口中挑剔心中窃喜的胜负师

最适合围观游戏

《失落的星球》(4人)

我玩着累了，你们看着爽了。

——在EX难度中被炸得头晕眼花的ACE飞行员

最跟不上潮流的流行游戏

《太鼓7》(5人)

咚咔咚咔咚咚咔

——加班夜一个人敲鼓解闷的多边形

《如龙2》(2人)

喝酒、吃饭、抓娃娃、打电玩……为什么有这么多道具！

——因为收集癖而无法放弃的玛娜

创意照片大征集！

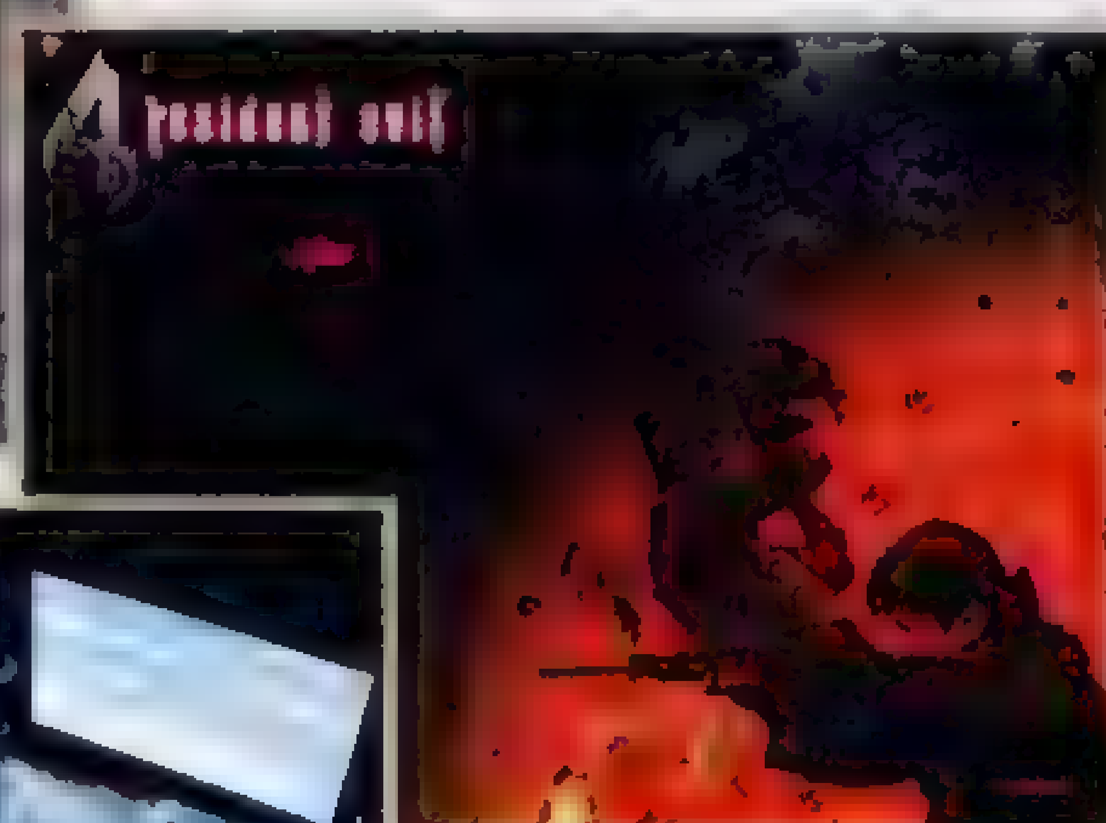
本期最佳创意



我家的Xbox

广东广州 黄仲良

让人一见之下就心领神会，而且口水直流的创意，说真的……Xbox的设计就是受到了橘子的启示而诞生的吧。

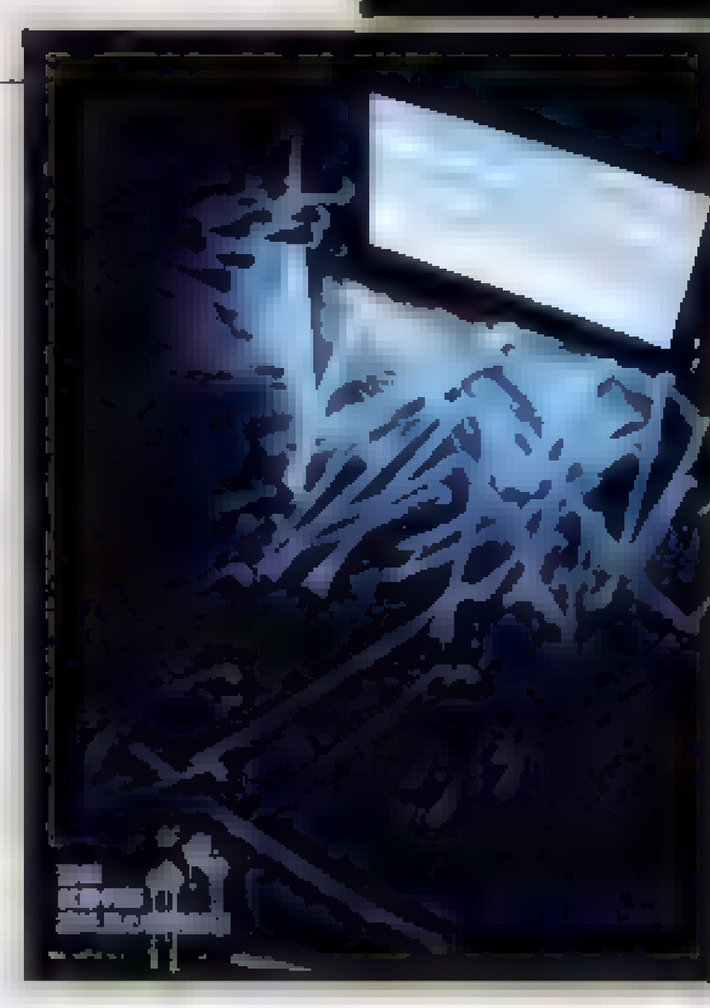


游戏就像棉签

不体地抚慰着
我流血的伤口
安慰我孤寂的心。

北京 刘晟忻

相当具有艺术感的一张图片，不过把棉签改成纱布是不是更适合一点？流一滴两滴也就罢了，如果是要用"哗啦啦喷射"来形容的流血量……



生化危机COSPLAY

广西防城港 唐霖

虽然开PS装甲(PHOTOSHOP)有违Cosplay的宗旨，但是这位小哥勇于把自己的脑袋PS到电锯大叔的电锯前的勇气还是值得钦佩的。

最触景生情读者

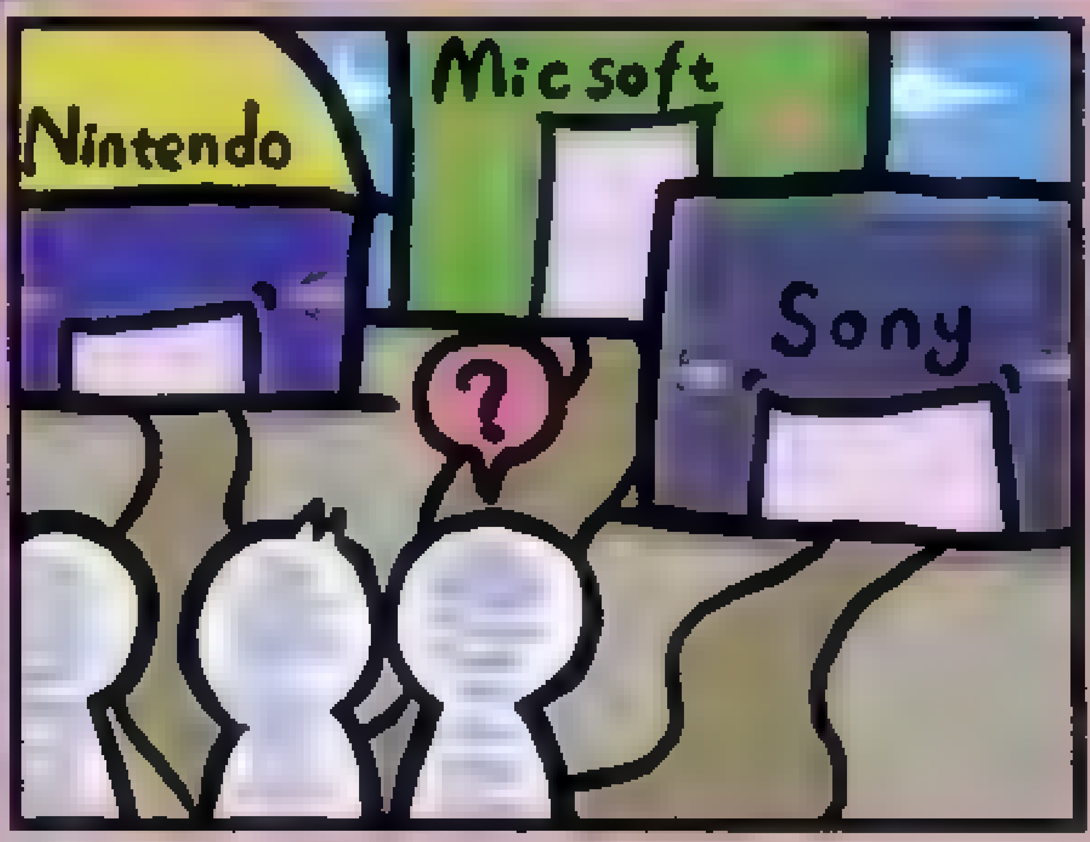
云南 王潇："读编往来"的改版令我想起了《大神》这款游戏，因为看见纱迦正在用神笔书写墨宝；"小编寄语"的改版令我想起了《红侠乔伊》这款游戏，因为看见背景有大量的胶卷；于是乎，我想起神谷大神和已经离去的四叶草，不由得长叹一声。



关于"纱迦用神笔书写墨宝"的部分，其实在本期的开始，为了迎接新年的到来，曾经发生了如下的小插曲……

参与条件

1 一张或数张自行拍摄的与游戏有关的清晰照片，手机、DC、摄像头均可。
2 让人为之会心一笑或是留下深刻印象的创意。
3 可以使用PS和各种特殊效果。
4 给你的创意取一个与众不同的题目，并注明您的真实姓名和详细住址。
5 可以采取邮寄和Email的方式将照片寄给我们，具体地址请抬头往上看，特别优秀的作品还会收到我们送出一份神秘礼物。



浙江 任召挺：游戏界呈现出三国鼎立之势，说来也凑巧，这态势有点像我们学校的三个食堂之间的竞争：拥有悠久历史虽设备老旧却还依然保持极高人气的大食堂——任天堂；给大食堂带来极大压力，环境清新，最终平分天下的小食堂——索尼；拥有丰厚技术实力高科技（真的很高科技，新食堂是用铁皮做的！）的后起之秀的新食堂——微软。每当下课铃声响，电玩爱好者之间便相互询问："去哪吃？""微软！""走。"

食堂三国鼎立也就算了，交流暗语也很有趣，只是希望你们不要最后演变成："次世代的食堂界之争还未结束，我们还是暂时先观望观望好了。"，游戏可以等，吃饭可等不得啊。

哈尔滨 金龙哲：看"读编往来"说一人写1～500不成功，其实我们市新闻2年前就报道过了，不过很好奇，人究竟能不能写到，于是连我在内10名同学参加测试，结果三小时之间算我共4人达到500！（其间经过N次失败），我与一男生还到了600。

杭州 沈诚：另外还有个问题要请教玛娜：请问从1写到500怎么样会写错？不是本人小白，只是由于好奇心想知道骗局的真相。

其实从1写到500不难，难的是这种骗局其实往往是一种有条件的暗示，在欲望驱使和周围环境的干扰下，很容易扰乱人心出现错误。而且从心理学的角度来看，人的视觉注意力对那些单调重复静止的事物最容易产生疲劳，一次性写几百个数字导致视觉疲劳后，就容易出错，而且在习惯的作用下总会情不自禁回头看看前面写的数字，更会对后面的书写造成干扰。

在有奖品诱惑的前提下在嘈杂的环境中书写1到500，和在安静且没有杂念的情况下书写的效果是完全不同的。

广西贺州 封仁杰：历史方面的素材我一向是不感兴趣的，不过看到上期特企开头那三国众人拿着PSP玩的图片时……不禁感叹道：如今UCG的美编真恶搞啊！然后就顺理成章地看完了，感觉还可以。啊哈哈哈哈……

我们很想把这张图的创意说成自己的，不过说谎是不对的。该图是PSP版《真·三国无双》的广告，我们仅进行了小小的修改而已。

广东 梁伟杰：正版游戏都在4000日元（300人民币）以上，请问日本学生一般有多少零用钱，够买吗？

日本学生的零用钱水准也相差非常悬殊，但是大多数人可以通过各种临时打工来赚取零花钱，像是在ACG里经常出现的便利店、咖啡店都是学生们比较偏爱的打工场所，时薪通常在800～1000日元左右，要买喜欢的游戏还是没有问题的，而且还有各种经济实惠的二手游戏可以选择。

adsfasdf adfadf：著名的宇宙无敌美形跨世纪经典华丽神作《宿命传说》横空出世，但翻开你们的杂志，发现送的海报居然不是里昂大人！啊……看来在你们的心中帅男永远不及胸大无脑的美女……

虽然大多数时候胸大都是和无脑联系在一起的，但是168期海报上那位《光明之风》的克拉拉可绝对和无脑扯不上一点关系哦：18岁就开始统治一个王国，不仅处理政务、治理王国成绩卓越，在战场上更是身先士卒，被人比作文武神，换言之，可谓是能文能武，绝对不是那些只会摆摆样子的花瓶美女。

上海 李迪：关于剧情小说，要小编挑战一下自我，可以写一下《手舞足蹈 瓦里奥制造》吗？小编们应该相信自己，你们一定可以写好的，说不定会成为UCG剧情小说中的里程碑制作啊！

您还别说，《瓦里奥制造》这个系列是一直都有剧情的，从GBA上的《瓦里奥制造》开始，每个人物就都有一段属于自己的剧情，虽然都是些鸡毛蒜皮的小事：像是超速驾驶被人抓呀、上厕所没有带厕纸啊、不小心掉到录音机里出不来了之类……但是它们仍然还是"剧情"啊。

安徽 姚珂：我向十六夜抗议！为什么要取消彩色绯页呢？害得那么多卡哇伊的美少女都看不到了！日本制作美少女游戏的公司那么多，真的需要纪念Kid公司而取消彩色绯页吗？

这个……我们的栏目名称是"绯色蝶页"。

北京 李含笑：我的死党可是"胜嫚语录"的忠实FANS哦，目前"胜嫚语录"已经被我这位死党列入了"超级爆笑＋超级经典"的行列，所以，胜负师大人，为了我的死党的欢乐，要定期更新哦。

《韩乔生语录》比韩乔生本人有名，《老罗语录》比"新东方"受欢迎，按这个趋势发展看来胜嫚迟早会比胜负师出名……



邮购信息

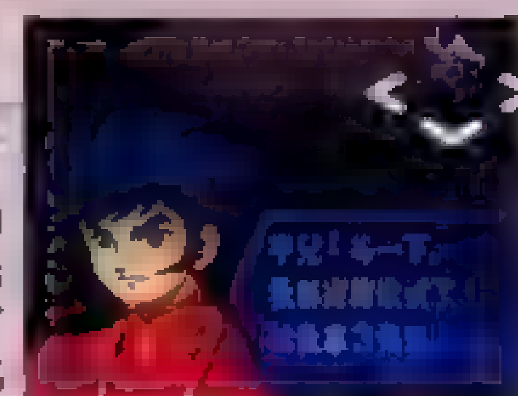
游戏机实用技术

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第147期、总第150～161期、总第164～170期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

北京 冰冰：对《荒野兵器5》和《宿命传说》复刻版很感兴趣，想问众小编这两部作品会不会有汉化版啊。我玩过《宿命传说2》的汉化版，所以期待很大啊！



很遗憾，索尼从来声明说这两部作品会推出中文版，所以应该是不可能了。当然玩家还可以期待一下国内的D版商，不过这种RPG文字量巨大，估计D版商也不会轻易出手。就算出手，肯定也是错误百出的那种，就像《第3次机战α》的"我都跃跃欲试了，给我拿三张来！"

浙江 陈亮：今年的春节合刊送CD吧，这张CD可以搞点新元素：比如让众小编、美编甚至老编逐一献声给广大"机迷"拜个年，说一句祝福的话。然后每个人选送一首"年度小编最爱"的游戏歌曲，并在歌曲前亲自报出歌曲名称、出处、演唱者、小编心得等等。

其实我们还考虑过送张CD，每个人用家乡话给各位读者拜年的创意，但是想到到各位的心理承受能力，决定还是不要和声优来抢饭吃了。

山东济南 刘益明：看了上期杂志，才知道原来纱迦没有PSP，我一直以为编辑部里的诸位小编是全机种制霸的呢。敢问编辑部里有没有哪个机种制霸了全编辑部的人，而编辑部里有没有全机种制霸的人？（老的不算，只算PS2之后的。）

这个问题问得很有意思。据统计，PS2是全编辑部人都曾经拥有过的惟一机种（注意这"曾经"二字）。至于全机种制霸的人在编辑部是不存在的。

snake：我是大四学生了，就要投身社会了，现在在法院实习ing。想不到有些法官也玩游戏，连X360也有。我有空也去法官那里玩一下游戏。

这些法官有NDS吗？有空的话你不妨推荐他们玩玩《逆转裁判》，看看专业人士会给这款游戏什么评价吧！

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第19～21辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20～22辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第3辑、第4辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《超级机器人大战 魂之重奏》，定价22元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第48辑、第53辑、第55～57辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

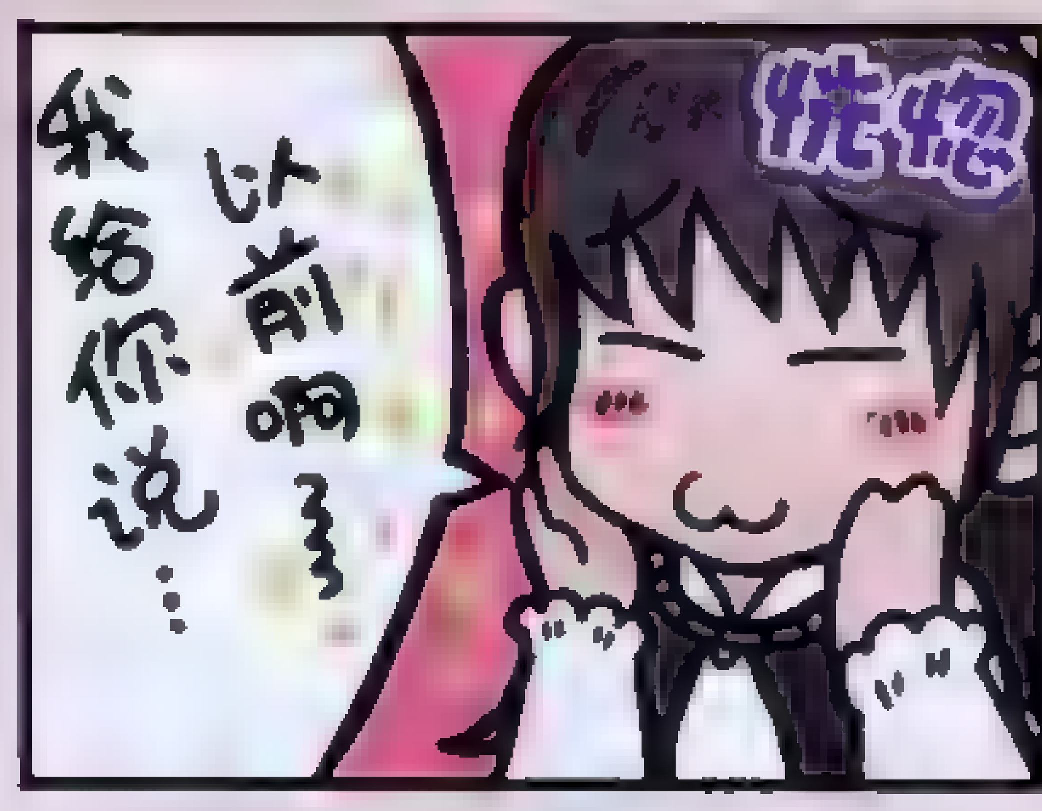
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

Q&A

安徽 陈旭东：这两天一直下大雾，早上起来去上学天才刚刚亮，由于我家住在郊区所以人较少，看看街边景象不由想到寂静岭。忽然看见远处有一人影，便不由自主跑过去，脑子胡思乱想，等我靠近时，前方人影加快了脚步，我便跑起来，前面那人看我一眼，由于雾非常大，加上我们离得不是很近，我没看清他的样子，可是他也飞快跑起来。我就这样追了他4个街道终于喊了一声他才停下来，原来是离我家不远的邻居，他说他也玩过《寂静岭》，以为我是什么怪物一直追他，他才吓跑了……

我有一个百思不得其解的问题，为什么你要追上去呢……难道是想像游戏里那样对待怪物？难怪你的邻居要跑。不过这种大家正好想到一起去的事玛娜以前也遇到过，某次和一群人集众观看《咒怨》，看到一半出于习惯突然想吓吓坐在前面的人，遂伸了只冰冷冷的手过去打算搭在对方肩膀上，此时对方突然以慢镜头回放的效果转过头来，嗓子里还发出《咒怨》里代表性的“咯咯咯”怪声。还有……(开始滔滔不绝，陷入回忆状态)



Remiel：都说ACG不分家，现在越来越多的游戏为了拉人气而请知名声优，也有越来越多的动漫改编游戏作品。而每次玩游戏时看到精美的画面配以声优的演绎，感觉意犹未尽。只是就算游戏通关了，有时也不知道那些感动自己的声优都是谁，因为不懂日语。所以我想建议编辑们以后在做攻略时，不论是剧情攻略或者流程攻略，都要注明游戏中的人物的声优是谁，也让我们这些恋声癖玩家得到满足。

对于以声优为卖点的游戏，在做“前线狙击”时我们都会标明声优。攻略中我们的确很少特别说明，这是因为将游戏打通之后，在STAFF里肯定会介绍声优的。虽说是日文，不过声优的名字肯定是原文呈现的，所以应该不会有看不懂的情况。还请你明鉴。

青岛 露娜玛丽亚：前几期说编辑部收了一封人流宣传广告的邮件，这让我彻底认识老编了。我感觉他应该是：

1.为人刻薄。似乎以前是地主阶级出身。

2.以压迫众小编为乐。后面的都想得到。

3.属于鸡毛令箭的人物。在编辑部属于胡汉三级别的人。

全错！实话告诉你，我们的老编：乐善好施高瞻远瞩为人和善爱民如子平易近人体恤下属……

我们快领年终奖了吧？

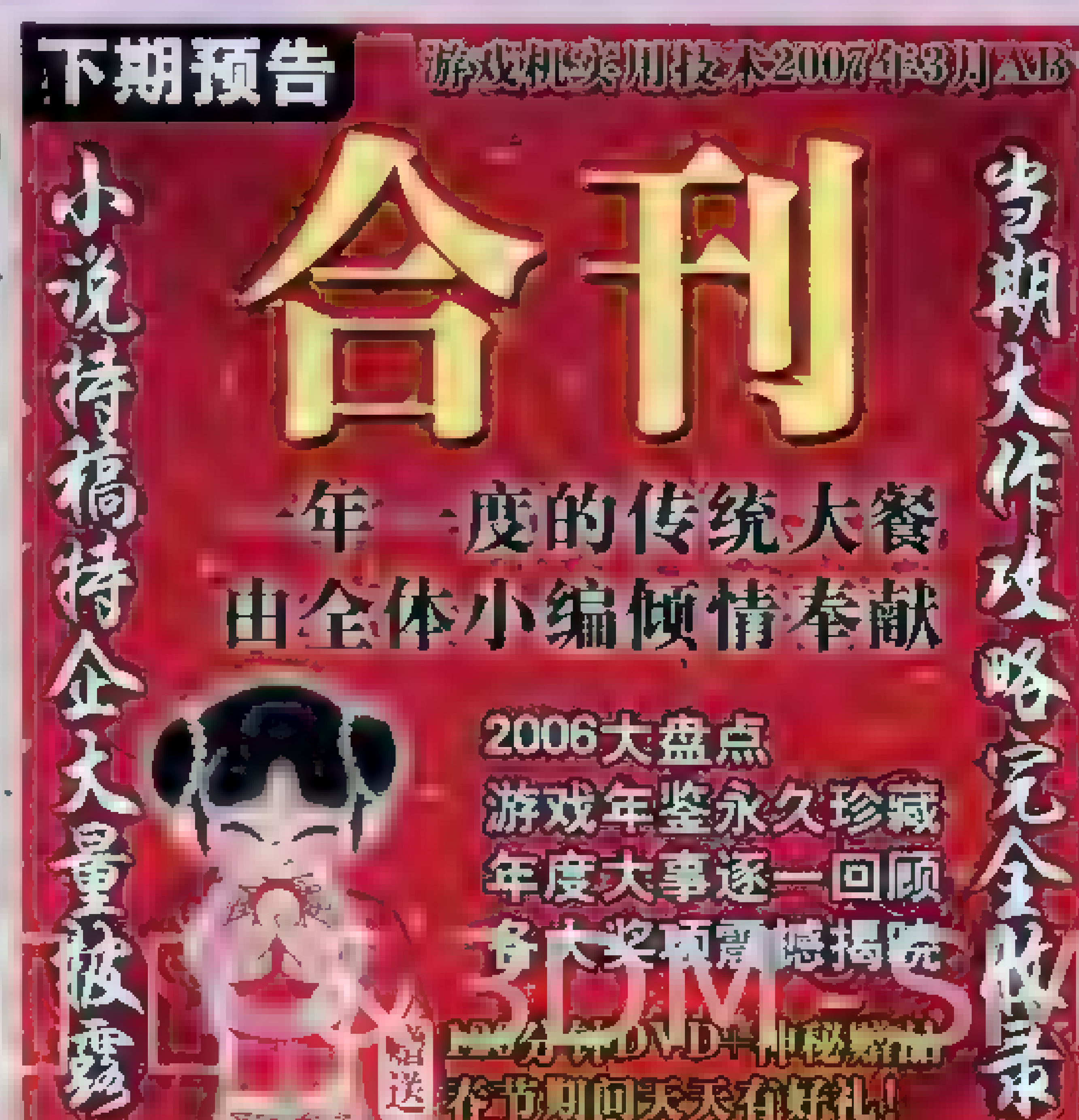
江苏南京 方亮：169期“特别企划”的主题词是“历史”，文章的切入角度的确很新颖。创意对于像“特别企划”这样的栏目非常重要，要想让“特别”二字名副其实起来，立意的新颖和角度的独特就显得犹为重要。我想凭着编辑们对游戏的透彻了解，写出一篇令人拍案叫绝的文章或许并不是太难，但是找到一把开启出如此精彩的文章的灵感“钥匙”可能就很难了。因此本期的“互动信箱”里编辑们提出的对“灵感和创意”的征集，我个人认为这是非常好的开始。编辑们开始加强和读者们互动，让读者们开始展示他们的想法，让他们也能逐步参与到杂志栏目的创作与建设中来。我想作为UCG忠实读者的一员，我也应该为这个栏目做出点自己的贡献……

呵呵，道理全被你一个人说完了，我只好在此呼吁大家踊跃发言了。最近我们正在对“特别企划”这个栏目进行一番改革，从题材创意到制作方法都有变化，相信很快大家就能看到成果了。

猛拍一砖

浙江杭州 周翔：169期的专题再次出现了“乍舌”，我已经在UCG看到不下N次的“炸舌”或者“乍舌”。其实应该是咋舌。还有就是“望其项背”的用法也经常出错。虽然这个成语的意思是“赶得上”，但只能用于否定，比如“难以望其项背”。不过这期的D·S没弄错，值得表扬。

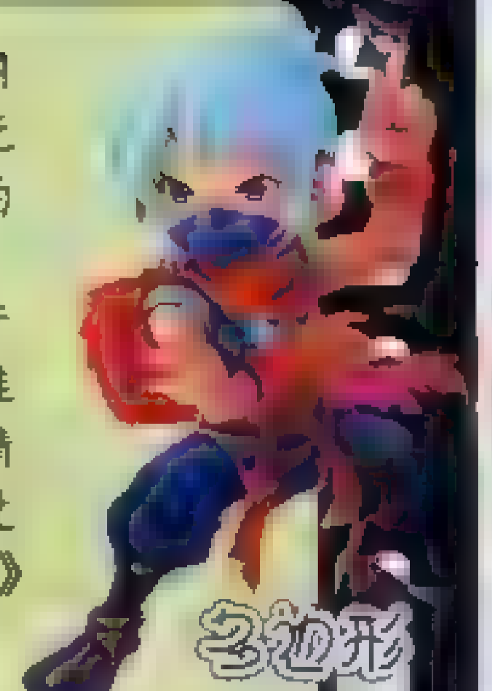
最近收到越来越多读者给杂志的意见，为此我们也将在互动信箱中作出相应调整，切实做到根据读者来信作出改变。



小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



□最近的网络问题很是让人恼火！尤其是LIVE网络，简直要活活把人憋死，收个短信都恨不得要死机，在此给诸位LIVE好友致歉了，不是我不回你们的信息，而是我根本就看不到啊！(— —+)

△还是放弃《迷失》了，这编剧有点把观众当傻子玩的味道。《英雄》在看到第三集之后终于开始渐入佳境，虽然目前有点时空悖论的问题，但剧集的确很精彩。《24》前四集提前在网上泄露，一口气看了个过瘾，特别是第四集，实在是太NB了啊！1月22日《越狱》就要重新开始了，看来以后的晚间生活会丰富很多！(^O^)

○心灵手巧的北京读者马然给我和胜负师寄来了十字绣的小编头像，我的还是TGS版本，看到这个十字绣，想起自己小时候曾经想用十字绣绣一个《龙珠》的悟空，结果在浪费了一堆线材之后宣告失败，还被妈妈骂糟蹋东西……(T_T)



▲看，这就是马然的作品！

×一直以来以来就被牙痛困扰，其实我自小牙齿就不好，等意识到要注意口腔健康的时候已经有点晚了，而从小最怕去的地方之一就是医院的口腔科，所以可以被各种诱因引发的牙痛以及被牙痛引起的诸如头痛等其他症状像噩梦一般，看来是要下决心整治一番了……(>"<)



本期主题：积少成多是地狱。

1.一不小心轻巧易携的一箱子衣服就膨胀成了一大衣柜，每天要翻半天才能从衣堆里挖到适合的款式，因为太麻烦情不自禁开始偷懒。

——"你不是买了一堆衣服么，干嘛还是每天运动装。""……懒得找，太多了。"

2.买了DVD之后疯狂购碟，累积无数想看但是没时间看的电影和美剧，让人再次想起某个朋友说的冷笑话。

——"我粗略算了一下，现在所有的电影、游戏和书加起来要看完的最低时间已经比我剩余的大半辈子还长了……"

让人遗憾的是，我也差不多。

3.因为懒得动所以即使牙疼也不想去看牙医，长此以往，终于一边脸颊肿成了传说中的包子脸。

——为了不被先看出来的人嘲笑被迫向朋友采取了主动攻势："你看，我的脸肿了！这几天我都不要见人了！"

"没有啊，不肿。看不太出来。"过了一会，此人又左右望了望补充道："在某些特定角度……"

4.最悲惨的是玩得太忘我以至于积累下一堆合刊的工作没做，可怕的加班地狱近在眼前。

——"大家要期待合刊哪！这可是血与泪的结晶，黑眼圈和皮肤粗糙的产物！"



■最近接触最多的游戏就是《失落的星球》。如果这个游戏在系统和玩法上再完善点那该有多好啊。刚刚听闻Capcom表示会开发《失落的星球2》，并且游戏将给人更大的惊喜、更强烈的视觉冲击。现在就开始怀着强烈的好奇心，期待着游戏的早日公布。

■DC上的《沉默的狙击手》是我购入的第一款DC游戏。说起来很特别，我是被游戏的任务选择菜单所吸引才买下的这款游戏。前不久刚刚下载到了游戏的OST，游戏中的多首背景音乐都相当出色，对音乐制作人Jimmy Weckl表示由衷的钦佩。



◀《失落的星球》开发团队照片。



Ⅰ虽然我在黄金眼里对PS3版《铁拳5 DR》挑肥拣瘦，但并不影响我与同事们的对战热情。相信这将是很长时间内的编辑部流行游戏，也是PS3二月之前为数不多的用途之一。

Ⅱ KELVIN的归来引起了不少"热血最强"老观众们的关注，大家都想知道他除了"《忍》系列"之外，还会制作什么样的极限影像。请放心，KELVIN已经着手新的挑战项目，其最新作品会收录在下期UCG春节合刊附赠的DVD中，敬请期待。

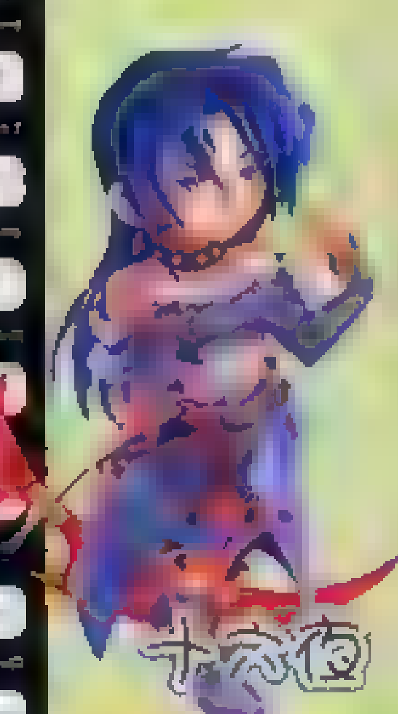
Ⅲ毫不客气地说，国内的电视广告制作还只停留在"街头叫卖"阶段，创意含量极低，广告词大多数也是"今年过节不收礼"或"因为专业，所以专业"之类的，幼稚可笑。不过有一则广告令我印象深刻，那是某个男士服装的品牌广告，是以几个场景展现男人的不同面(温柔面、英雄面、孤独面、领袖面……)，最后一句广告词是"今天你要秀出哪一面？"一语双关。而广告中只有少量字幕，没有一句台词，完全靠观众自行理解，意境不俗。在中国，像这样值得回味的广告实在太少了！

Ⅳ说起胜嫂语录，经典的的确不少，比如去年情人节中午，我开玩笑，故意牵着胜嫂往路灯上撞，当然，快撞到时就把她拉回来。"好哇！你想撞死我啊！"胜嫂假装生气地说。"怎么会死？就算撞上去也没事儿，你看过动画片没有，顶多柱子凹进去出现一个脸的形状。""你以为？你看过动画片没有？要是脸上出现一个柱子的形状怎么办？"



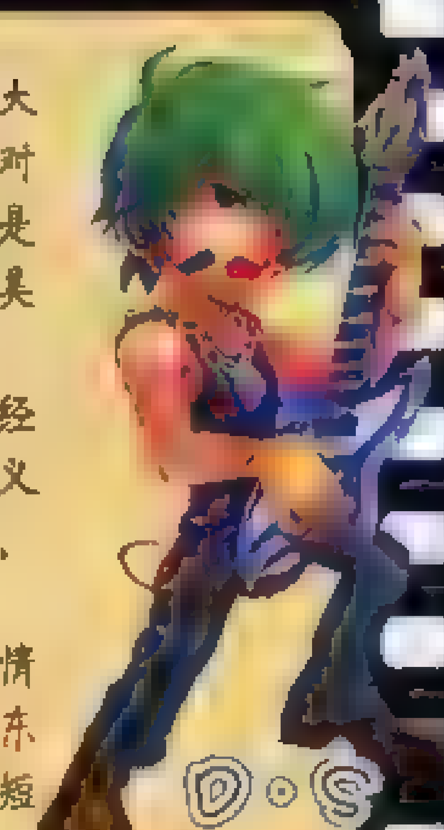
★《山脊赛车7》正规赛事完成，接下来就要开始与EX关卡较劲了……

★1月底X360有《偶像大师》，也是16目前X360上惟一期待的游戏了……(某人：你果然已经到"怪叔叔"级别了……)



★《高达无双》，最初听到消息还以为是恶搞，不过没想到人家已经地下工作了两年。手感应该是没有问题，就看BANDAI提供多少版权了：16要京宝梵！16要红色角马！(老编：赶紧把他捆起来，免得咬到谁！)

★下期就是大家盼望已久的合刊了！其实在这一期我们便已经提前开始了合刊的制作(具体在做什么老编死活不让说……)，相信到时一定会让大家满意！

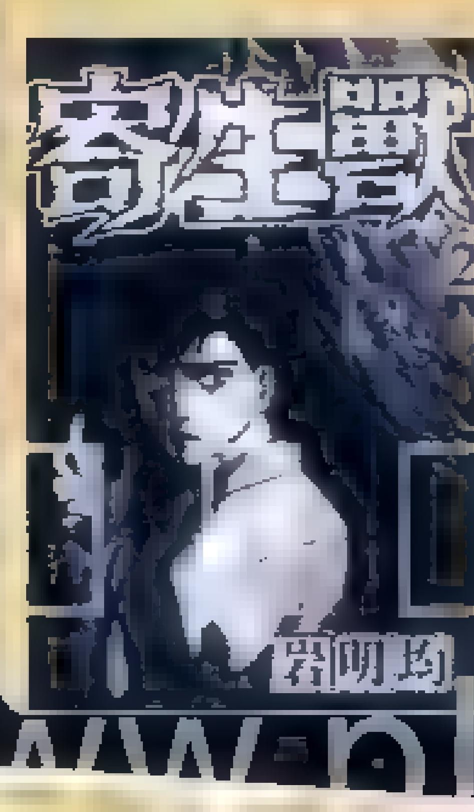


"前些天有位出国归来的朋友请我吃饭，席间大谈中国百姓的疾苦，屡次跟我说要给穷人捐钱。我对他说大哥，俺就是生活在社会最底层的穷人，你要是想捐钱也不用找什么慈善机构了，直接给俺700美金，俺去买台PS3，就直接由温饱奔小康了。

我们都是在陌生城市中求生存的小卒，身后已经背负了太重的行囊与微不足道的梦想，其他所谓仁义道德的重担，请不要也一并压在我们身上。路还长，我们还要走很远。"

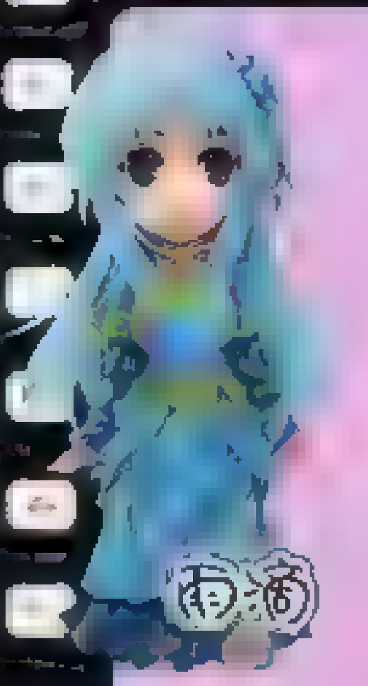
——前些日子，遇到了一件让我啼笑皆非的事情(详见我在levelup.cn上近日更新的博客《诚信这东西》)，感慨之余，收到了上面这条来自朋友的劝慰短信。

朋友，谢谢你的关心，我们的行囊确实已经太重太重，我们的梦想在别人眼中或许也宛若星星烛火一般微不足道。但是我觉得啊，纵使行装再重，有一些东西总是要背负的，譬如帆船上的罗盘，正是因为前面的路还很长很长，我们才需要它来引领正确的方向，否则难免会在风浪中迷失航向。所以，同样的"傻事"，我今后可能还会再犯吧，呵呵……；)



◀"到现在我才了解，作为一个人类，充其量只能维护一个细小的家庭，所以虽然不是你的错，但是，对不起…………"——经典的台词，经典的《寄生兽》

www.plumbook.cn



※最近换了手机，于是便找了个超级极品的声音做短信铃声，结果短信一来，那诡异的声音把众编都"雷"了一下……我这样做是不是太不厚道了？

※天气继续在冷，一直冷一直冷，虽然天上有太阳，但还是冷还是冷。老天我错了，我不该在小编寄语里说您不是的，所以您老暖和几天吧……我实在受不了！

※新年新气象，不知道是不是大家都忽然觉悟了"及时行乐"的道理，朋友们订婚的订婚、出国的出国、结婚的结婚、跳槽的跳槽。就连那几乎都不联系的朋友也忽然发条信息来说他正在去武汉摆酒的路上……还在原地踏步的我只能在这里写上自己祝福。

※"少年不识愁滋味，爱上层楼，爱上层楼，为赋新词强说愁。如今识得愁滋味，欲说还休，欲说还休，却道天凉好个秋。"一直以为自己在笑看人生，回首才发现原来总是"为赋新词强说愁"而已。



★来编辑部快六年，一直都没得啥大病。没想到这场突如其来的胃病为我的2006年画上了休止符，看来以后特别注意饮食方面的问题了。不过去医院时发生了很多有意思的事情，有时间的话回头找地方与大家分享。（我是乐观主义者，呵呵。）

★最近听到的最有感触的事：一个湖北民工和一个北京工程师在工地上闲聊。聊着聊着发现两人在同一年参加高考，民工的分数比工程师高出了50多分。但民工在湖北落榜了，而工程师进了北京的大学，从此两人命运迥异。

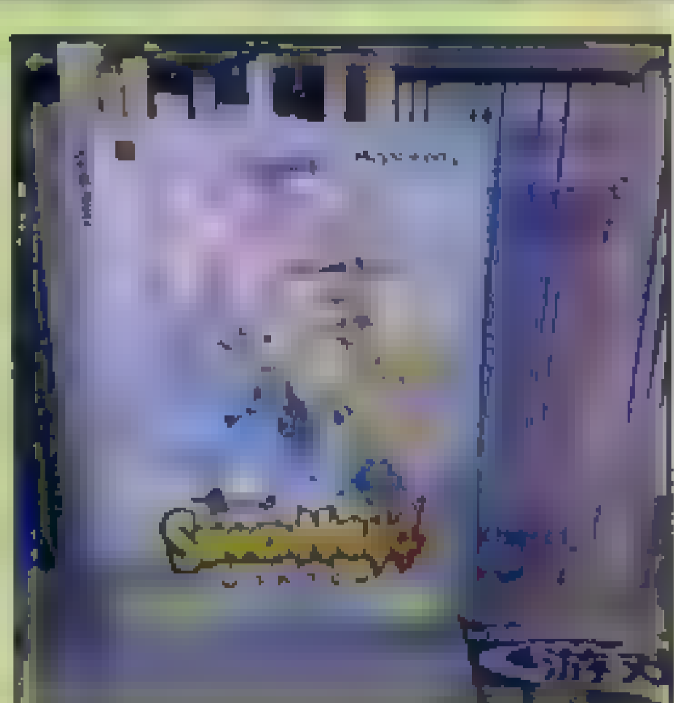
★《蓝龙》的下载正式开始，虽然目前仅有一个没啥意义的飞空艇组件，但是官方承诺未来会提供二周目、隐藏迷宫等激动人心的内容。联想到《装甲核心4》通过下载来修正系统的事，发现游戏对应网络后还真是有用。无限期待中。



▲估计没人猜得到这个游戏会是本人狗年的十佳游戏之一。（笑）

★一说到春节，就想到合刊。合刊是对2006年游戏界的盘点，而每个人也可以借此回味一下狗年的游戏历程。玩了什么、通了什么、喜欢什么、讨厌什么……看到那一张张游戏封面仿佛又回到了年前，这种感觉其实挺不错的。

☆元旦节趁着放假的时间终于将自己使用了5年的手机淘汰并开始慢慢学着使用功能貌似很多，但有些自己却用不上的智能手机—_—b。并且同一天还在某电玩店淘到了梦寐以求的《召唤之夜4》设定画集，看来新年一开始运气就不错呢^_^。



▲试着用手机拍下了设定画集的封面，效果的确蛮不错的。

★由于温度的骤然下降，编辑部又迎来了新一轮"感冒病毒"的袭击，不过好在这次大家都做好了充分的准备，及时地预防和治疗之后并没有再次出现"倒下一片"的悲壮情景，各位读者也要注意身体，适时地添加衣物，可不要学晴天连续三天不停擦鼻涕的痛苦经历……

☆最近拜托纱迦帮自己购买一本朋友需要的画册，但是却意外地遭遇没有存货的尴尬情况，之后经过自己的努力寻找，发现某网络商城同一商品的价格却整整要比正价多出了100元，正在为是否要购买而犹豫不决的同时也想到了FANS的钱果然是最好赚的。

★下期又是一年一度的新年合刊了，相信其中丰富的内容一定能够陪伴各位玩家度过一个愉快的假期，当然1月18号出现的新作浪潮也是来得十分猛烈，一时之间自己真不知道该玩什么才好，不过晴天还是希望尽快将《召唤之夜4》完美，毕竟游戏中值得研究的东西的确是太多太多了。





◆下期合刊，提前开准备会时感觉好像春节已经快来了，兴奋点很多：年鉴、年度盘点，还有120分钟的DVD，我们准备了很多年末压轴戏，大家用力期待吧！

◆《24》第六季终于开播，机缘巧合，我们还比美国人民提前看到，一口气看四集的感觉真是太爽了！战斗已经升级为一场战争！杰克面对的挑战也前所未有！不得不说，这剧集真是太强了！

◆地震的余波让Xbox LIVE慢得要命，最后干脆就懒得上了。算起来有差不多半个月没碰《WEX》，不知道自己的排名是不是已经1000名开外了……

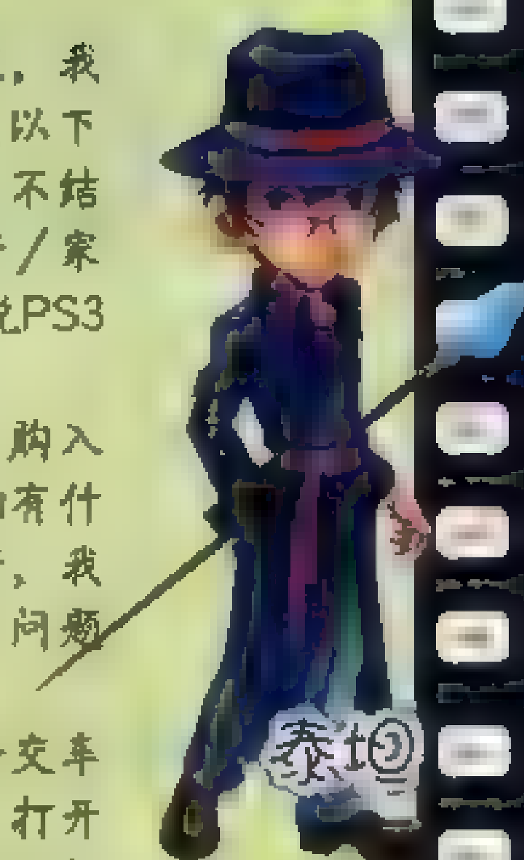
◆上期在这里小小地对国产电视剧的现状发表了一个看法，果然有一个朋友发短信过来和我理论了一番。不过说实话自己对国产剧不佳的印象突出表现在古装戏太多上。前几天看报纸说某个官员看了陈宝国主演的《大明王朝》看得泪流满面，然后建议省里的其他官员都要看这部电视剧。我对这部电视剧倒是没意见，但这借古论今的戏是不是太多了点儿？得亏有五千年历史，若不然，还不得三两下就让编剧们枝穷了？咱稍微近一点成么？多几部像《亮剑》那样的也成啊。

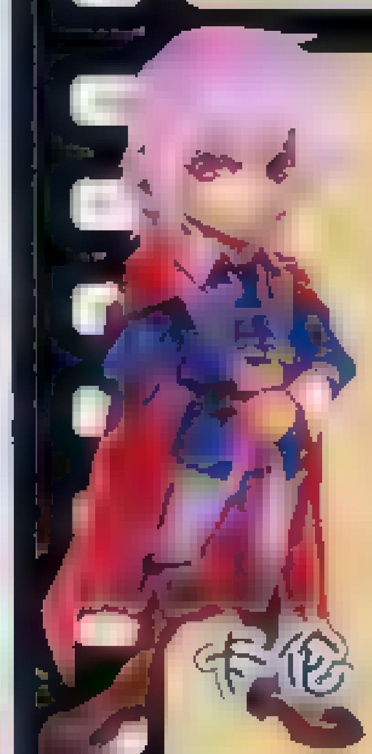
◆根据我和几个大学同学的网上讨论和研究，我们认为工薪族要想现在购买PS3，应当同时满足以下几个条件：月薪用于生计绰绰有余；不买房子；不结婚（尤其不要和陌生女人谈恋爱）；不生／养孩子／家人；不为父母攒钱；不出门旅行。最后总结，说PS3是Otaku Only，一点也不过分。

◆我把上面的"研究成果"发给了一个刚刚购入PS3的朋友，他回信息说：Otaku怎么了？Otaku有什么不好吗？我不需要那么多社交我可以活得很好，我的创作也很顺利（他是个网络写手），你有什么问题吗？我立即无语。

◆某日，从电脑城回编辑部，站在10X路公交车上，等红灯时无聊翻看司机座位后面的意见簿，打开第一页，但见一行清秀的字体写道："贵公交车司机在等红灯的时候睡着了，这样太不安全，望有关领导注意——某公务员留"。再看司机，正哈欠连天地用手指敲打着方向盘……

◆原来编辑部有这么多人牙疼，我的使命感和责任感告诉我，应该在会议室开一个牙齿健康讲座了。前两年我为了治疗牙齿在医院累计花了5000RMB有余……我的PS3……





★2007年开局颇有些不顺，出了很多或在情理之中或在意料之外的事情。不过根据那些情况我也对今年的整体规划进行了相应调整。事事顺利这种东西不可强求，不管怎样，只要尽自己最大的努力就好了。

●两个月的健身貌似已经有了些成效，至少教练是这么说的……我对于自己两个月前是什么样子还真没什么概念，只有回家后让家人看看再给个评判了。（老天保佑他们不要说我又胖了……）

◆牙疼真是万恶之源……

★不知不觉又要开始做合刊了。年度新闻回顾、年度人物、年度事件都要开始评比。稍微翻看了2006年的业界新闻，这一年的游戏业界真是风起云涌气象万千，从里面评出"十大"还真不容易啊！

★近日租了套小户型新房，女友心疼不已，却又无可奈何。2006年，所有已成家或准备成家的朋友谈得最多的话题就是房子。年初时个个呈痛苦状，到了年末就开始破罐子破摔了，反正买不起，干脆把钱全花光算了。按照网上流行的说法是："房价和美国接轨，工资和非洲接轨"，每个月3.5%的房价涨幅，等买上房的时候人类可能已经移民火星了。

★有了PS模拟器，PSP的含金量至少提高了一倍。一日带着PSP逛街，趁女友购物之际找了个角落玩《生化危机3》，碰巧被一群老外看见，于是围了上来，他们对于PSP和《生化3》都认识，就是不知道还有PS模拟器这东西，个个大惊小怪地问："PSP版《生化危机3》什么时候出的？我怎么不知道？



www.plumbook.cn

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

2007年到来了，正当大家踌躇满志地憧憬着新的一年的幸福生活时，一稿多投的再次出现却让本刀头疼不已。鉴于以往犯错的几位作者声称自己属于初次投稿，我们有必要把杂志的"投稿须知"再次摘录如下："凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（书信方式为60日，起始时间以邮戳为准；Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。"希望这段文字能够真正引起大家的注意，从而杜绝这类问题的出现。



上海·Cecetiv

可能是上期那张《Z高达美少女》大受关注的缘故，本期又有几张类似投稿，上面这张便是其中较有代表性的一幅，不过机体则是来自《机战OG》。机战FAN们，不妨来猜猜这两位可爱MM到底是在cos哪两台机体吧！



广州·baobao

似乎好久没有朋友投来不知火舞的稿子了，因此当这位堪称FTG史上最性感的女性角色之一再次出现时，本刀感到眼前一亮。不仅如此，从人体的明暗处理和质感表现以及人物动态的把握，看得出作者的基本功相当不错。



重庆·米萌

与《战国BASARA》系列"原作人设的粗犷相比，眼前这幅《真田幸村》可谓极其"另类"。无论线条运用还是上色都显得极其工整细腻。人物似乎少了一分西犷，但或许MM画手笔下的作品，应该会更符合女孩子的口味吧！

南京·毛芳

一向以超酷"型男"为题材的毛芳同学本期与大家分享的竟然是一幅可爱的《吸血鬼娃娃》。尽管配色上沿袭了作者一贯采用的红黑对比，但人物一黄一紫的美丽大眼睛还真不是一般的可爱啊！看来作者在画风上的可塑性还是很大的。





广州·面包超人

可能大家还对作者之前那幅《恶魔之女》留有印象。这次我们的面包超人带来了似乎同属一个系列的人设新作。充满浓郁奇幻色彩的人物造型依然华丽，而包括武器在内的装备细节及各类饰品的设计，也显示了作者丰富的想像力。此外，作品对铠甲等各类材质的表现尤其出色。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物

1名



尊贵典雅的 PSP 时尚掌机等你来拿！



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴（随机5枚/人）

本期特别放送 40名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

1B《宿命传说》封面评价如何？

柳州 范敏：感觉很简洁干净，斯坦手中的剑刃还作了透明处理，既不挡住书名又能欣赏到整个剑形，很不错。周围的紫色则增加了整个封面的统一性。

北京 张旭：本期《宿命传说》的封面搭配内文《宿命》的攻略本应理所当然，但背景有些过于清爽，在冬天看了有点冷的感觉。

南通 韩洋：本期封面十分华丽，色彩足够眩目，让人眼前一亮，但封面内容过于杂乱，那把剑险些将“游”字遮住。

任丘 王雨：《宿命传说》游戏确实不错，可是拿如此“粗犷”的画当封面，实在让人不敢苟同。简单地说，我想看到的是更精致的封面。

编 从近些日子来的封面反馈中，我们总结出了一个经验教训，那就是封面色调应与季节相调和，譬如夏天应多用冷色调，冬天则采用暖色调，反之则会产生负面效应。本期封面虽然整体反响不错，但在这个环节上犯了忌讳，故此遭到了一些批评，今后我们一定会严加注意。此外，还有部分读者反映斯坦手中的宝剑遮住了部分LOGO，虽然剑身已经做了半透明化处理，但依然有一些批评意见认为其有碍观瞻。

新栏目“次世代过山车”与“360全方位”反响怎样？

保定 李嘉炀：真的很体贴，从多哥的有趣经历到搞笑的业界八卦，再到雨滴JJ及时的试玩感受，内容丰富、专业、到位，为我们这些穷苦玩家增设了一个了解次世代的窗口。

广州 林治中：“次世代过山车”感觉和“特快专递”有些雷同，而“360全方位”感觉素质一般，主要是内容单调，不如放到“游戏立方”里吧。

焦作 张少华：很喜欢这两个栏目，现在是新旧主机交替的时候，用一些版面介绍那些次世代主机的消息很好，不过既然X360有介绍了，那下面就该介绍PS3和Wii了吧。

南宁 谢奕春：“360全方位”还是很不错的，不但有惊天动地的大事件，也有鲜为人知的“小八卦”，内容相当丰富。“次世代过山车”的排版非常漂亮，而且充满了小编们对游戏的体会，十分有趣。

编 从大家的评价来看，这两个为顺应次世代而生的新栏目其口碑还是相当不错的，只是在风格定位上略微有些不够鲜明。譬如部分读者便来信抱怨搞不懂“次世代过山车”与“特快专递”、“360全方位”与“多边共享区”之间的区别。看来相关负责人还要再挖空心思将栏目制作得更加具有特色一些，而这些革新则来自于您的建议哦，故请大家继续支持这两个栏目并发表批评见解！

1B的攻略与研究获得怎样的评价？

柳州 范敏：本期攻略《高达SEED 连合对扎夫特Ⅱ》应该归类为“特快专递”、“新机体使用心得”太占页面了，应重点对一些实用的机体进行介绍。

广州 林治中：《宿命传说》中的隐藏迷宫部分非常详尽，但主线流程太简单了，有些难点地方并没有提及；而《如龙2》则非常不错，系统与流程都非常详细，而穿插的剧情一期完结，没有拖沓的感觉。

北京 张旭：《宿命传说》在制作攻略时应稍带一下游戏剧情，而《连合对扎夫特Ⅱ》的攻略则过于专业了，且搭配的图片完全没有必要。

长沙 李家天：《召唤之夜4》攻略从整体上看用“舒服”二字概括恰如其分，剧情＋流程使得内容非常充实，采用传统的S·RPG攻略版式非常美观也非常实用。

编 1B可谓是延续了1A的攻略浪潮，五大攻略足足占去了40页内容。据调查回馈显示，最受好评的攻略是《如龙2》，不但系统解说详细齐备，而且“剧情＋流程”的模式极受好评，《召唤之夜4》与《宿命传说》的受欢迎程度虽然人气稍逊，但依然是许多读者们关注的焦点，只是《宿命传说》由于篇幅限制，未能刊载剧情内容是不少玩家惋惜的地方，相比之下，《高达SEED连合对扎夫特Ⅱ》则由于制作粗糙遭到了许多批评。

1B迷你DVD调查报告

南通 韩洋：印象最深的是《WEX》的广告，简洁的对话将其特点完全体现，又十分幽默，创意十足。

天津 邢斌：“街机名作博物馆”又复活了，精彩依旧，我想即使是上世纪70年代初出生的老玩家，即时你当年在街机厅的战绩有多辉煌，看过“街”后也能找到新的收获与感动。

成都 方正：这次的迷你DVD个人认为稍微好了一些，但对于Wii介绍的太少了，看后很不过瘾，而街机游戏反而介绍得太长，很过分。此外，迷你DVD的容量希望能有所改善。

自贡 汤俞希：“Wii的初体验”很全面，不仅有硬件的介绍，还有各种游戏的演示，值得一提的是在游戏演示画面中加上了同步的动作演示。

编 本期光盘中最受好评的两大内容自然是“Wii的初体验”与“街机名作博物馆”了。不过在这里需要声明的一点是，虽然有许多读者来信建议我们改成正常的90分钟DVD，但考虑到成本因素，这样一来势必要去掉其他赠品及削减页数，而且屈指算来，在半个月的时间里，素质真正能达到合格水准的游戏影像实在不多（无论是在内容还是清晰度上），故此，为了秉承少数精锐的方针，我们将继续采用迷尔DVD的方式，望大家能够理解。

“最想看的剧情小说”读者投票 TOP10

1.《荒野兵器5》	6.《圣女贞德》
2.《圣剑传说4》	7.《战争机器》
3.《宿命传说》	8.《失落的星球：极点危机》
4.《蓝龙》	9.《源氏 神威奏乱》
5.《潜龙谍影 掌上行动》	10.《大神》

自168期“互动信箱”提出“您最希望看到哪款游戏的剧情小说”这问题后，读者来信投票异常踊跃，经统计整理，我们总结出了最受期待的十大候选游戏，其中排在第一位的《荒野兵器5》已应广大读者之邀在本期如约而至，而候选名单中的其他小说我们将酌情在今后安排，但部分游戏（如《失落的星球》）剧情过于单薄，可能并不适合。

本期的改进

读者意见 “新作短波”中每款游戏的篇幅不可能太大，所以为保证信息量请有效利用空间。

本期改进 为了在有限的版面内最大限度地扩充情报含量，从本期开始我们严正规定：“新作短波”中的每一幅图片都要配上与其相对应的图注，即日起开始施行。也请广大读者朋友们随时协助监督。

本期问题

1.本期封面的画风您喜欢吗？如果封面和赠品海报互换，您会感觉如何？

2.您喜欢本期的特企与特稿吗？类似《情理之中，意料之外》这种全体小编参与的特企，您觉得形式如何？还有何需要改进的地方呢？

3.本期正值游戏淡季，攻略与研究数量不多，但也请各位拨冗点评一下哦。

4.影评作业：迷你DVD观后感。

5.本期的《潜龙谍影 掌上行动》剧情小说您感觉怎样？如果满分是100分的话，您会打多少分呢？

本期获奖名单将在172期公布

1B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 贵阳市白云大道 周珂

广州	程式方	连云港	胡 毅	瑞安	龚胜利	西安	王 觉	重庆	张恒宇
北京	崔 璐	沈阳	李青川	北京	曲 超	天津	王宇献	焦作	张少华
柳州	范 敏	上海	李晓明	海门	宋 嘉	合肥	尚 山	重庆	张太林
贵阳	冯 峥	广州	梁伟雄	西安	苏文广	南宁	谢奕春	东莞	张原铭
成都	郭 沂	湛江	[illegible]	乌鲁木齐	王 雷	天津	邢 斌	北京	[illegible]
上海	[illegible]	淄博	[illegible]	重庆	王 冬	天津	徐 博	保定	[illegible]
大同	[illegible]	北京	马 [illegible]	天津	王 [illegible]	南京	徐鹏龙	[illegible]	吕 浩
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	王坚石	成都	[illegible]	[illegible]	[illegible]

www.plumbook.cn

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



台海地震，网络遭殃，苦了国内用LIVE的玩家，特别是热衷对战的金会员们，这个月的会费算是无偿赞助给微软了。（笑）

《失落的星球》算是最近比较出色的游戏，画面效果一级棒，负责攻略的ACE飞行员说“经常被炸得头晕眼花”，而本作EX难度更是各位动作游戏达人必挑战的难度，虽然150G的点数奖励比起变态的难度来少了点，但这也不是一般人可以拿到的哦。

投稿信箱：polygon@ucg.com.cn

编辑360日记

最近的LIVE一点都不Live，都差不多Death了，别说上网对战，就是看朋友给我的短信都恨不得要死机。原因大家也都是知道的，据说网络全部修复要到2月份，看来这两个月是别指望体验LIVE的乐趣了。

最近关于X360的新闻好多——其实倒不如说所谓“业内人士”忽然一下子多了出来，“三条腿的蛤蟆不好找，两条腿的业内人士满地跑”，什么这啊那啊的游戏要出X360版、X360要发售大陆行货版云云，说的头头是道有声有色，结果后来都成了浮云，还是那句话说的经典：“出来说的都是二把刀。”

网上经常会有“主机饭”互相论战——说得文明点叫论战，说得粗鲁点就是对骂了，网上有个“帮派言论合集”的帖子，收集了各方的经典言论，可惜忘了收藏，现在也找不到了，不然可以拿出来大家奇闻共赏。最近比较搞的一件事情是某人放出一段号称是X360版《VR战士5》的视频，于是一堆软饭都凑上去大赞不已并纷纷赶机踩PS3版两脚，结果最后被人揭发这其实是一年前PS3版的一段视频，搞得很是灰头土脸。其实做玩家做到这个份上也挺不容易的，呵呵。

［文：多边形　插图：大魔王］



360大事记



《光环3》多人对战测试版即将公测
微软不忘“维纳斯计划”
《蓝龙》、《战争机器》新要素提供下载

微软宣布今年2月22日推出的X360游戏《除暴行动(Crackdown)》将会附赠超大作《光环3》多人对战测试光盘。《除暴特警》是由原“《横行霸道(GTA)》系列”的游戏制作人大卫·琼斯独立门户之后开发的第一款作品，同样是一款标榜极度暴力、自由、爽快的大作，被称为科幻版的《GTA》。同时台湾微软表示《除暴行动》繁体中文版将会与北美同步推出，同样会附送《光环3》多人对战测试光盘。

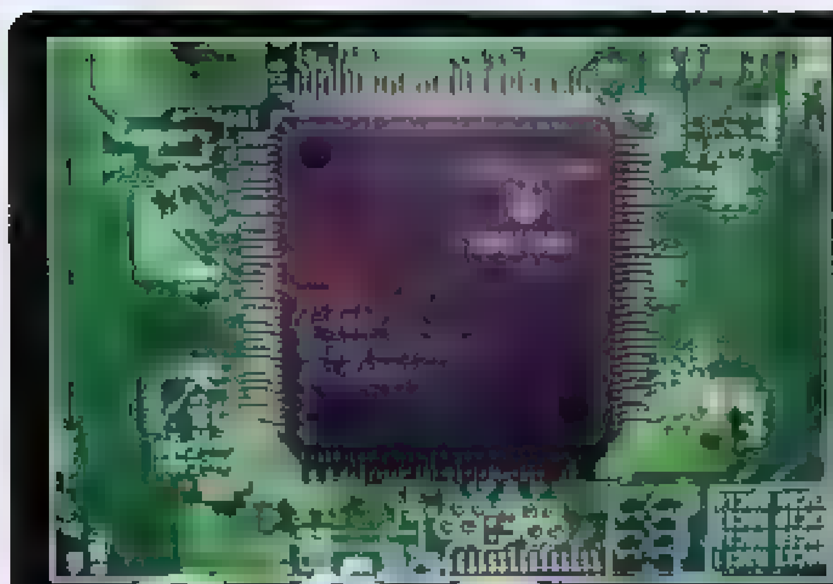
◎微软总裁比尔·盖茨在前不久举行的CES2007(国际消费类电子产品展览会)中正式对外公布对应X360主机的新服务——网络电视“Xbox 360 IPTV”。所谓的网络电视即交互式网络电视，而微软所说的X360对应网络电视，是指让X360充当机顶盒，负责完成信号接收，适应电话线路、线缆系统、卫星以及各种地面波数字播放的任务，这与微软数年前曾提出过的“维纳斯计划”颇有相似之处。“X360 IPTV”服务支持数字视频记录功能，玩家可以录下游戏、电影、音乐甚至配音，还可以一边看电视一边和朋友交谈。另外X360还可以根据玩家的需求先将电视节目保存在硬盘中，等玩家玩完游戏后慢慢欣赏。目前“X360 IPTV”服务的具体开始时间和收费尚未发表。

◎微软宣布将于1月11日开始免费提供X360大作《战争机器》的联机用新地图。此次提供下载的新地图共两个，一个是地图中央有直升机坠落的场地Raven Down，另一个是以美术馆为舞台的Old Bones。另外，伴随着此次新地图的推出，微软还将会在1月10日提供网络联机对战中的BUG修正。

◎而另一款X360日式RPG大作《蓝龙》也于1月3日提供了游戏中飞空艇强化道具的下载，该道具可大幅强化飞空艇(メカット)的战斗能力，让不擅长飞空艇作战的玩家也能轻松过关，同时还透露后续将追加二周目以及隐藏迷宫的下载。同时游戏官方攻略网站“Blue Dragon Victory Club”也正式开张，提供了攻略指南以及怪物等资料供玩家下载。

◎国外游戏购物网站GameStop日前开始了X360用256MB记忆卡的预购服务，记忆卡预定于2007年3月1日发售，售价为59.99美元。

◎EA公司为即将登录X360平台的即时战略大作《命令与征服3》引入了专为X360手柄优化的一键界面操作模式，该形式在X360版的《指环王：中土之战2》中已经受到了广泛的好评。另外EA公司还公布了专门针对X360版的特性：在网络对战当中，游戏可以使用X360的摄像头，让双方看到对方激战时狰狞的嘴脸。而当一方胜利之后，失败方将会看到10秒钟固定的对方图像，让你牢牢记住这个未来的仇家。



360八卦

Vista可以运行X360游戏
神秘芯片提供硬件1080p输出
X360新外设正在准备之中

微软在刚刚结束的CES2007（国际消费类电子产品展览会）大展上向公众展示了一款运行于Windows Vista系统平台上的Xbox360游戏。在微软公司CES2007大会基调演讲中，负责PC游戏和视频游戏的罗比·巴赫（Robbie Bach）向观众展示了能够在安装有Windows Vista系统的PC电脑上运行的X360游戏《几何战争》。不过微软没有明确表示这就是X360游戏还是移植的PC版本。而不久之前，国外媒体透露他们在Nvidia代号为ForceWare 97.92的显卡驱动程序中，发现了专门针对《战争机器》的内容。

●据细心的玩家发现，X360主机内部有一块名为"ANA"的芯片一直以来都没有被微软公布过有什么作用，而据一位来自微软的员工透露，这块芯片就是X360实现1080p效果的关键所在。在10月底的X360系统升级当中，X360增添了1080p效果输出的机能，而这块芯片据说是一块硬件运算提升画面效果的辅助处理器。微软之前一直不提X360支持1080p的事情，等待PS3即将发售之前通过升级补丁为这块芯片"解封"，令PS3的画面素质优势荡然无存，不能不说微软的老道。不过微软官方并未就此发表过任何声明。

●根据国外媒体的报道，Capcom公司的两款PS2游戏《大神》和《神之手》很可能将移植给X360。透露这一消息的国外媒体称，他们得到了一份从Capcom公司内部流传出的PDF文档，该文档中清楚的显示《大神》和《神之手》两款作品将在不久后移植X360。虽然这个报道目前还未得到微软和Capcom官方的证实，但鉴于两家公司之间的暧昧关系，这条消息还是具有一定的可信度。

●前不久，微软与Bungie联手为驻守伊拉克的美军士兵打造了一个颇具规模的游戏娱乐中心，并向士兵们开放了部分《光环3》联机测试版的账号。微软的这一举措在驻伊美军士兵中引起了不错的反响，鉴于这些职业大兵中有不少对FPS游戏十分热衷，希望他们对《光环3》的测试工作应该会有积极的贡献。

●微软在一次对LIVE会员的调查中无意透露了X360可能推出的新外设，其中包括：带夜光按钮以及防滑橡胶外框的豪华版无线手柄（约60美元左右）、专用街机摇杆（约40美元左右）、一种支持文字聊天的"迷你键盘插入设备"（约30美元左右）以及人们长久期待的Xbox Live内置Web浏览器（可能免费）。

360拍案

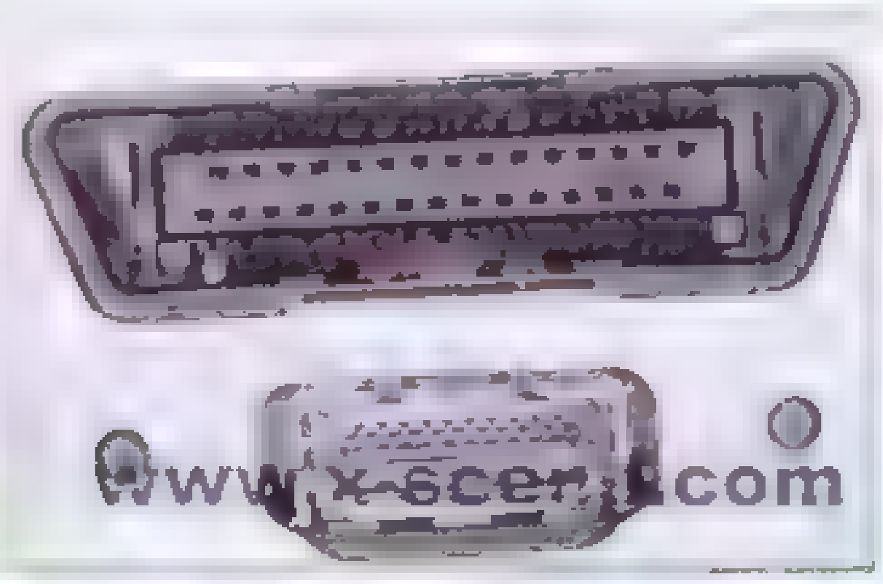
新版X360惊现网络
新处理器！HDMI输出！带120GB硬盘？

就在上周末，国外网站Engedget曝光了一张据称是新版X360的照片，尽管图片十分模糊，但从中我们还是发现新版X360背后增加了HDMI高清信号输出端口。这张照片一经公开立刻在网络上引起了巨大的反响。

此事过了没几天，另外一家专门报道X360改机消息的网站Xbox Scene又爆出猛料，一位玩家在该网站论坛上公开了大量清晰的新版X360主机图片，据称新版X360代号为"西风（Zephyr）"，这批公开的图片中不但包括清晰的HDMI端口照片，另外还有大量主机内部照片，从照片上我们可以看到新版X360主板设计有些许改动，并且加装了新的HANA芯片来替换目前零售版X360上使用的ANA芯片。（有关ANA芯片请参看'八卦'栏目中的有关报道）此人还表示，新版X360将采用65纳米制程的新型核心CPU，并且很有可能会随机配置120GB的大容量硬盘。而在此人公布这批图片的第二天，在著名视频网站YouTube上有人放出了一段新版X360实际运行的影像，进一步证实了有关新版X360的传闻。

目前微软表示对此消息"无可奉告"，但这种不置可否的回答也许预示着新版X360的确存在，如果一旦被证实，相信那些购买了老版X360的玩家会有些不是滋味。









360征稿

声音

"如果（Xbox）只是一台游戏机，我们就不会费力去做了。"
——在CES2007上，微软总裁比尔·盖茨在接受媒体采访的时候这么说到，他还表示，微软的最终目标是进军起居室，也就是建立他一直以来梦想的数字家庭。

"这是Xbox361么？"
——听闻X360即将推出带HDMI接口的新版，一位玩家提出疑问。

"我们几乎每天都能在网上看到这种所谓泄露图片，你难道要我每一张都费口舌去证实或否认吗？"
——微软发言人对于新版X360的传闻显得有些不耐烦，而这种态度也许从另一方面证实了这条传闻的可靠性。

"你这是在玩高达吗？"
——美编NINA看到ACE飞行员在玩《失落的星球》最后一关时脱口而出。

数字

5.3 微软副总裁彼得·摩尔在CES2007大会上宣布X360的软硬件销售比例为1：5.3，这表示每台X360销售的时候搭配了5.3个游戏软件，这对于"硬件亏本软件盈利"的游戏主机来说，无疑是个利好的消息。

2000000 北美著名的快餐连锁集团汉堡王（Burger King）与微软展开合作促销计划，从去年11月19日开始，凡是在汉堡王连锁店内购买指定套餐的顾客，即可以3.99美元的超低价购买三款汉堡王主题的游戏，这三款游戏可以在X360和Xbox上运行。而截至到2006年底为止，这三款超低价的游戏销量已经突破200万，真是"一个便宜三个爱"。

20000000 又是一个200万，不过这是每天在Xbox LIVE上会员之间传递的信息量，这些信息包括了文字、语音和视频内容，平均每天有超过200万条信息在LIVE上流通，这真的是一个很惊人的数字。

10400000 微软在CES07大会上宣布，截至2006年底，X360的全球出货量已经达到1040万台，完成了微软公司之前制定的2006年末突破1000万台出货的目标，不过X360主机的实际销量还没有达到1000万台。

www.mumubook.com

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

时光匆匆，转眼已经2007年了，去年一年游戏业真是一派繁荣景象，硬件方面PS3和Wii都相继发售，软件方面也有3月16日发售的超级大作《最终幻想XII》撑场。除此之外其他方面也是一派热闹景象，冯导和张导的电影都获得了不错的票房成绩，诺基亚的跨年音乐演唱会在四个大洲同时唱响。距离2008北京奥运会还有一年，不知道在这一年里我们还将发生什么样的改变呢？

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：雨滴

观灵流行.JPG　冬季日剧推荐

华丽一族



TBS将于1月14日(周日)晚上9点播出的冬季日剧《华丽一族》从公布之日起就引起了人们的广泛关注，这不仅仅因为故事讲述的是上世纪70年代金融界财阀一族父子的纠葛、野心和爱恨的社会派人性剧，同时它也是日剧天王木村拓哉时隔两年再次主演的电视剧。据说为了演好故事的主角——关西城市银行总行长的儿子万表铁平木村特地剪去了10公分左右的头发，以清爽造型出现。《华丽一族》根据小说家山崎丰子的同名小说改编，山崎丰子的作品以描写高层社会的各种名利斗争见长，曾经在CCTV-8播出造成轰动效应的《白色巨塔》就是出自她的手笔，相信《华丽一族》也一定不会让观众失望。另外，为了再现上世纪70年代日本的经济氛围，剧组还特地来到中国上海取景。本剧的演员除了木村拓哉外，还有铃木京香、长谷川京子、山田优等。

数码流行.PDF

联想手机i807典藏版

时尚手机披上"黄金甲"

在2006年9月联想移动推出了极具时尚魅力的"粉时尚"i807手机后，最近，联想移动更发布了为时尚白领人士精心设计i807典藏版，不仅拥有5种不同风格的"黄金甲"——"金粉"系彩壳，还特别增加了1GB MMC Micro记忆卡和蓝牙立体声耳机这两件高端娱乐配件，在国内同档次时尚手机中尚属首次。这次的"黄金甲"是联想手机的色彩工程师调配了上百种质感不同的色彩模型最终确定方案——对亮丽、俏皮的粉色添加了一些细微的金属颗粒，让手机看上去更加灵动且富有质感。



同时联想i807还避免了时尚手机常有"耐看不耐用"的"花瓶"缺陷。i807拥有一块2英寸26万色的TFT液晶屏，不仅色彩艳丽而且画质清晰，绝大部分功能操作都可以通过触摸笔或手指在屏幕上点点划划来选定。提供的全屏手写和"仿真键盘"两种输入模式则更符合消费者的习惯。另外，新上市的i807典藏版还随机附送了一款立体声蓝牙耳机，1GB存储卡中还内置了张靓颖的《光芒》和吾酷的《春节》等最IN的时尚MV和铃声，这无疑为其更增加了最顶尖的时尚色彩。

品味流行.MPG

用音乐说出快乐

2月31日，诺基亚以一种独特的方式欢迎新年的到来——"2006-2007诺基亚跨年演唱会"汇聚了全球数百万音乐爱好者，共同倒数2006年的最后数分钟。这场全球音乐盛会从东到西，横贯四大洲，席卷香港、深圳、孟买、柏林、里约热内卢和纽约。

中国作为诺基亚"音乐让我说"的重点推广地区，在只有一河之隔的香港和深圳两地同时举行了超大规模的演唱会。香港方面当红明星原子猫、李克勤、容祖儿、陈奕迅、Twins、草蜢和黄贯中等歌星都参加了演出，而在深圳的"世界之窗"公园里，超女李宇春、尚雯婕、张靓颖、何洁、谭维维同台献艺，刘承俊、陶喆、吴克群、张信哲等明星也纷纷献唱了热门曲目。

演唱会在晚上时钟即将指向午夜0点的时候，会场里每个人都兴奋地站了起来，开始新年的倒计时。"5……4……3……2……1……"伴随着"零"的到来，深圳上空升起了耀眼的烟花，2007年伴随着嘹亮的歌声和欢乐的气氛来到了每一个人身边。这是一个令人兴奋的时刻，这场演唱会也是一个令人兴奋的独特创意，"2006-2007诺基亚跨年演唱会"充分传达了诺基亚的音乐理念"音乐让我说快乐"——与热爱的歌手和喜欢音乐的朋友一起，用音乐庆祝新年的到来，相信没有比这更快乐的事情了。



日本2006年年度专辑大检阅

想知道日本现在最红的歌星是谁吗？那么我们只要关注他们CD的销售数字就会一清二楚了！日本音乐最权威的排行版"日本公信排行版(Oricon)"最近公布了2006年各位歌手的CD销售数字，其中细碟榜中杰尼斯事务所可谓傲视群雄，旗下组合KAT-TUN、SMAP以及山下智久发行的细碟就占据了TOP10里的5个位置。另外值得一提的是，2005年年末大红的《青春アミーゴ》和《粉雪》销量已经分别达到了1,622,721和852,601套的成绩。

推荐流行.RAR

2006年年度细碟排名

排名	细碟名称	歌手	发售日期	销量(套)
1	Real Face	KAT-TUN	2006/03/22	1,040,249
2	しるし	Mr.Childre	2006/11/15	617,951
3	抱いてセニョリータ	山下智久	2006/05/31	600,001
4	SIGNAL	KAT-TUN	2006/07/19	567,611
5	纯恋歌	湘南乃风	2006/03/08	524,350
6	僕らの街で	KAT-TUN	2006/12/07	506,979
7	タイヨウのうた	泽尻エリカ	2006/08/30	482,521
8	Dear WOMAN	SMAP	2006/04/19	415,900
9	帚昙	Mr.Children	2006/07/05	414,547
10	4 hot wave	幸田来未	2006/07/26	390,685

注：统计时间为2005/12/26-2006/12/24

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

超级机器人大战 魂之重奏

>>>1月19日 全国上市

四CD豪华包装+精美手册



1991年到2007年，从上世纪的《铁甲万能侠》到最新的《机动战士高达SEED-D》。本专辑精选了曾在“《超级机器人大战》系列”中登场的日本机器人动画最辉煌的乐曲，共分为超级篇、真实篇、原创篇、乐曲篇四张CD，绝对是“《机战》系列”FANS不可不收的音乐盛典。

超级系的热血激昂 真实系的豪情万丈
《超级机器人大战》全系列经典旋律尽在于此！

PSP专辑 VOL.2

>>>2月1日 全国上市

224页全彩16开 附赠双CD



由掌机王小组全力打造的《PSP专辑》二度出击，招牌栏目《PSP完全年鉴》收录2006年发售的近300款PSP游戏的详细资料以及介绍。“玩转PSP”不光有各种PSP主机以及炫酷周边的欣赏，还有各种实用教程的介绍，专辑还收录《横行霸道》、《世界传说》、《真·三国无双2》等数款劲作的详细攻略，以及《宿命传说2》的精彩剧情小说。

CD1 PSP游戏歌曲精选 CD2 《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选

模魂志No.5

>>>已上市

128页大16开模型时尚志+VCD



特别专题——电气骑士大乱斗。同时本辑也为喜欢变形金刚、圣斗士、美国漫画英雄系列的玩家们带来了非凡的享受。PVC麻辣烫中更是为大家准备了多款人气美少女PVC完成品。在本辑VCD中还为玩家们全程放送“香港GUNDAM EXPO 2006 高达世纪展览暨环球杯颁奖礼”现场实况，各地报刊亭销售中。



本辑中直击BANDAI环球杯、广州热炽模型俱乐部和上海I3模型俱乐部比赛现场。万众期待的MG版强袭自由也在本辑中隆重登场。还为喜欢五星物语的朋友们带来了

游戏光环DVD 22

>>>1月20日 全国上市



范围内笑到最后，一看便知！影像方面，在《生化危机4》发售二周年之际，将为大家带来《生化危机4》全程最速通关影像！此外“游戏剧情影像馆”为大家奉献的是《如龙2》剧情影像以及《塞尔达传说 黄昏公主》结局影像；“游戏专题”《光明力量EXA》，主题歌+片头动画，幕后制作特辑与角色原画全部收录！“动漫地带”带来《圣斗士星矢 冥王篇·后篇》详细介绍以及2006年度经典动画回顾。



春节将至，盘点再临。第22辑的《游戏光环DVD》将会特别推出“交叉评奖总动员”，将会对全球媒体的2006年游戏榜情况进行一个全面的介绍，2006年究竟有哪些游戏能在世界

掌机王SP 57辑

>>>>>>已上市

224页全彩16开 附赠双CD



本辑为大家带来《超级机器人大战W》、《最终幻想战略版 狮子战争》等众多新作的详细情报，同时还收录《风来之西林DS》、《流星洛克人》、《勇者斗恶龙 怪兽统领者》的详细研究。本辑还对2006年的国内掌机汉化界做了一次全面总结；“玩转PSP”详细介绍3.03自制固件以及PS模拟器的相同内容；“玩转NDS”则带了两款最新的Slot-1烧录卡—N-Card和M3DSS的详细评测。各地报刊亭销售中。

LEVELUP 游戏城寨 Level.21

>>>已上市

本期随刊赠送“城寨风彩”电子彩票第002期



高达无双、最终幻想战略版 狮子战争、超级机器人大战W、核心危机 最终幻想VII等新作速报；特稿：若干年后的忆起或遗忘——2006年的十次回眸；掌机研究室专题Vol.14 官方PS模拟器运行ISO详解 / TA-082主板软件降级教程 / DH0.52模拟3.03系统直击；城寨小百科：超越自然，玛娜传奇；动漫游妙文：幻想VS写实；漫坛红白战；COSPLAY秀：寻找幸福之青鸟——银河铁道999；美优馆：原史蔡；evleup 音乐台：音乐小特辑——应援节拍，各地报刊亭销售中。

>>>Level 22 1月21日见，“城寨风彩”继续送！

www.plumbook.cn

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 1 月 11 日～2007 年 2 月 27 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年01月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	780.97元人民币
100日元	6.60元人民币
100欧元	1021.54元人民币
100港币	100.27元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

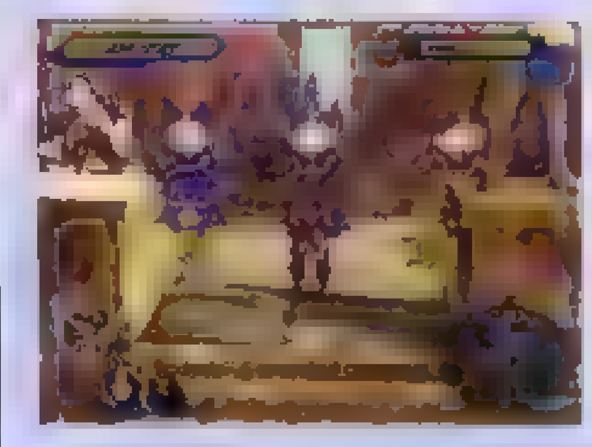
PSP版《合金弹头 完全版》再次变更了发售日期，这已经数不清是它的第几次临阵脱逃，天知道2月6日我们能不能有幸目睹它的芳容。《灵魂摇篮 世界吞噬者》在上期截稿之前也公布延期至2月发售日未定，这年头流行延期吗？经过了半个月的沉寂后，一月下旬又将迎来一个游戏的小高峰并且类型丰富，除了推荐的5款大作之外，《喧哗番长2 全灭》、《怪盗瓦里奥 七面人》、《世界树迷宫》以及已经确认将要推出中文版的《失落神殿 魔窟的皇帝》对玩家来说都是不错的选择。

光明力量 EXA　01.18

推荐度 A　PS2 A.RPG　■SEGA　■6800 日元　■无对应周边　全年龄玩家对应



“《光明力量》系列”发展到今天已经衍生出了很多种类型，这款续作依旧采用了类似“大菠萝”的一些系统，从整体上来说具有日式RPG的诸多要素。本作采用了双主人公的方式进行游戏，要塞系统的加入让游戏的玩法更多，而变化性也增加了不少，一个主人公出去探险、另一个主人公驻守在要塞进行防御，很有SLG的味道，



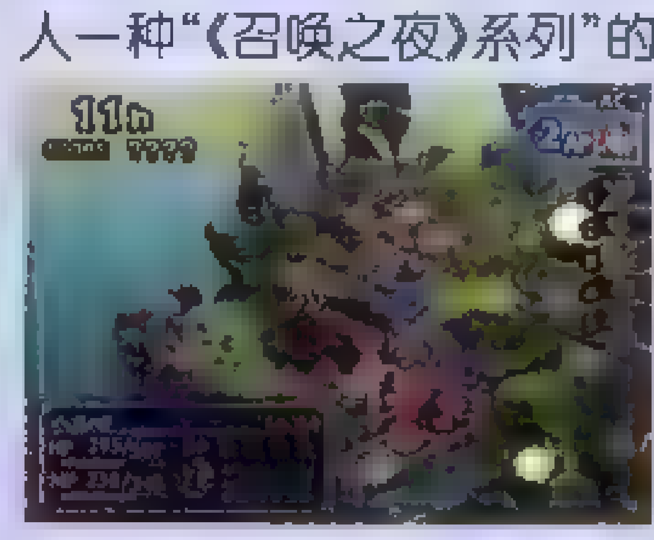
而且要塞也可以进行强化，还可以制造防卫机器人，这些新奇的内容势必会让游戏性更丰富。而众多的同伴也是该系列的特色之一，相信培养角色依旧是非常有趣的。

龙影符　01.18

推荐度 A　PS2 S.RPG　■FLIGHT-PLAN　■6800 日元　■无对应周边　全年龄玩家对应



作为一款完全原创的游戏，游戏中超越现实的世界观的确给人留下了深刻的印象，而诸如“法之器”、“法定式”、“任务委托”、“炼金”、“迷你游戏”等系统则借鉴了以往同类型游戏中的成功元素并加以了强化，相信玩家一旦深入其中就会无法自拔。游戏的整体风格会给人一种“《召唤之夜》系列”的错觉，细腻



的人物和华丽的战斗效果自然也更值得玩家期待，如果你是一位狂热的“战棋类游戏”玩家的话，那么要完美本作所需要花费的时间一定会让你得到最大的满足。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年					
冬	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	日版未定
冬	数媒	カズオ	SCEJ	PUZ	下载未定
冬	flOw	flOw	SCEJ	ACT	下载未定
冬	益智游戏	パズル	SCEJ	PUZ	下载未定
2007 年 1 月					
1 日	NBA07	NBA07	SCEJ	SPG	5800 日元
25 日	魔法战争	Enchant Arm	From Software	RPG	7800 日元
2007 年 2 月					
6 日	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99 美元
8 日	VR 战士 5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	7800 日元
20 日	VR 战士 5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	59 99 美元
22 日	致命惯性	Fatal Inertia	Koei	RAC	日版未定
26 日	上古卷轴IV 湮没	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	RPG	59 99 美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006 年					
冬	雨格子公馆	雨格子の館	日本一 Software	AVG	6800 日元
冬	寒蝉鸣泣之时祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980 日元
冬	OutRun2 SP	OutRun2 SP	SEGA	RAC	6800 日元
冬	人面鱼 2 北京原人育成计划	シーマン 2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800 日元
2007 年 1 月					
11 日	幽游白书 死斗！暗黑武术会 120%	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会 120%	Banpresto	FTG	6800 日元
18 日	光明力量 EXA	シャイニング・フォース イクサ	SEGA	RPG	6980 日元
18 日	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	NBGI	RPG	6800 日元
18 日	龙影符	ドラゴンシャドウスペル	Flight-Plan	S・RPG	6800 日元
18 日	名侦探福音战士	名侦探エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800 日元
25 日	网球王子 心跳野外求生 海边的秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺の Mystic	Konmai	AVG	5980 日元
25 日	爆裂摔跤 2007	WWE 2007 SmackDown vs Raw	THQ	STG	6800 日元
25 日	智代 after－It's a Wonderful Life－CS Edition	智代アフター ～It's a Wonderful Life－CS Edition	Prototype	AVG	5800 日元
25 日	喧哗番长 2 全灭	喧哗番长 2 フルスロットル	Spike	AVG	6800 日元
25 日	FlatOut 2 GTR	FlatOut 2 GTR	Konami	RAC	5980 日元
2007 年 2 月					
1 日	J联盟创造职业球会 5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 5	SEGA	SLG	6980 日元
1 日	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫篇	NBGI	FTG	6800 日元
6 日	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39 99 美元
13 日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99 美元
15 日	苹果核战记 EX	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800 日元
22 日	我的女神	ああっ女神さまっ	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
22 日	鲁邦三世 献给鲁邦死，献给钱行爱	ルパン三世 ルパンには死を、銭形には恋を	Banpresto	AVG	6980 日元
22 日	碧空的新星 娜洛卡・弗兰卡发明工房记 2	苍い空のネオスフィア ナノカ・フランカ发明工房记 2	日本一 Software	AVG	5600 日元
27 日	战国无双 2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	美版未定
未定	灵魂摇篮 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一 Software	RPG	6800 日元
未定	SIMPLE2000 系列 Vol.113 THE 大量地狱	SIMPLE2000 シリーズ Vol.113 THE 大量地狱	D3 Publisher	ACT	2000 日元
未定	零之使魔使 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春风と小恶魔の协奏曲	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 1 月					
11 日	Gunpey-R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800 日元
18 日	头文字 D Sreet Stgae（廉价版）	头文字 D Sreet Stgae（PSP the Best）	SEGA	RAC	2800 日元
18 日	TalkMan 英语会话	TalkMan 式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4000 日元
25 日	巫术帝国 III～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイア III－覇王の系譜－	Starfish	ACT	4800 日元
25 日	失落神殿 魔窟的皇帝	LOST REGNUM 魔窟の皇帝	Ertain	RPG	4800 日元
25 日	沙罗曼蛇 携带版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25 日	兵蜂 携带版	ツインビーポータブル	Konami	STG	3980 日元
25 日	Q 版沙罗曼蛇 便携版	パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25 日	视听感觉 填字游戏天国	視て听いて脑で感じてクロスワード天国	SGEA	TAB	2800 日元
30 日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99 美元
2007 年 2 月					
1 日	Kanon	カノン	Prototype	AVG	4800 日元
1 日	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特 版	Konami	RPG	4980 日元
6 日	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
13 日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39 99 美元
15 日	LUMINESII	ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980 日元
15 日	宿命传说 2	テイルズ オブ デスティニー 2	NBGI	RPG	4800 日元
22 日	怪物猎人 携带版 2nd	モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4980 日元
22 日	恶代官漫游记 正义之刃	恶代官漫游记 正义の刃	Global A Entertainment	TAB	4800 日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年					
冬	黑暗行动	オペレーション・ダークネス	Success	S・RPG	日版未定
冬	机动战士高达 特洛伊行动	ガンダム オペレーショントロイ	NBGI	FPS	日版未定
2007年1月					
11日	宝贝万岁	まつまれ! ピニャータ	Microsoft	SLG	5800日元
12日	失落的星球 极点危机	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	ACT	59.99美元
17日	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99美元
18日	战争机器	ギアーズ オブ ウォー	[illegible]	ACT	6800日元
25日	偶像大师	アイドルマスター	NBGI	SLG	6800日元
25日	吸血鬼之雨	ヴァンパイアレイン	AQ Interactive	AVG	7300日元
30日	战役：中途岛之战	Battlestations: Midway	Eidos	RTS	59.99美元
30日	疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	Microsoft Game Studios	ACT	49.99美元
2007年2月					
6日	胜利十一人：职业进化足球2007（美版）	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99美元
8日	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバースムーン レジェンド	Idea Factory	S・RPG	6800日元
19日	街头NBA 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59.99美元
20日	[redacted]	Crackdown	Microsoft Game Studios	ACT	59.99美元
27日	战国无双2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	美版未定

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年					
冬	使命召唤3	コール・オブ・デューティ3	Activision	FPS	日版未定
冬	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
冬	[redacted]	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	日版未定
2007年1月					
11日	GT职业赛车	GT pro series	Ubisoft	RAC	5800日元
15日	手舞足蹈 瓦里奥制造	WarioWare: Smooth Moves	Nintendo	ETC	49.99美元
18日	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	RAC	5800日元
25日	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800日元
2007年2月					
8日	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	RTC	5800日元
8日	电车GO！新干线EX 山阳新干线篇	电车でGO！新干线EX 山阳新干线篇	Taito	SLG	5800日元
27日	[redacted]	Sonic and the Secret Rings	SEGA	ACT	49.99美元
未定	[redacted]	釣りマスター	Hudson	SLG	日版未定
未定	火焰之纹章 晓之女神	ファイアーエムブレム 暁の女神	Nintendo	S・RPG	日版未定

Nintendo DS

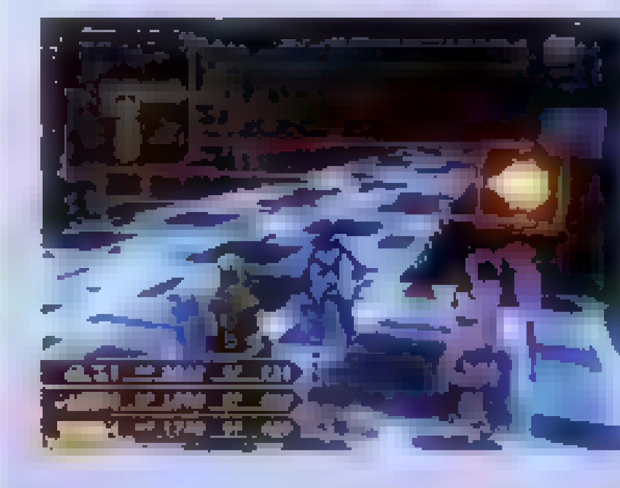
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年					
冬	前线任务1st	フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	SLG	日版未定
冬	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	日版未定
冬	川钓高手 树荫谷的流水之诗	川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	Marvelous Interactive	RPG	4800日元
2007年1月					
11日	掌中乐习 绝对音感训练DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	Success	ETC	3800日元
11日	DS电击文库 伊里野的天空、UFO之夏	DS电击文库 イリヤの空、UFOの夏	Media Works	ETC	3200日元
18日	怪盗瓦里奥 七面人	怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800日元
18日	茶犬的小屋DS2	お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
18日	世界树迷宫	[redacted]	Atlus	RPG	4980日元
25日	绘图方块DS	ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
25日	[redacted]	三国志大战DS	SEGA	TAB	5980日元
25日	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使的记忆	Nintendo	AVG	4800日元
25日	日本语文文章能力检定协会协力 标准日本语DS	日本语文文章能力检定协会协力 正しい语DS	每日communication	ETC	3800日元
2007年2月					
1日	怪物之屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800日元
1日	牧场物语 与你一起成长的小岛	牧场物语 キミと育つ島	MMV	SLG	4800日元
6日	胜利十一人：职业进化足球2007（美版）	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	39.99美元
8日	森田将棋DS Wi-Fi对应	森田将棋DS Wi-Fi对应	Hudson	TAB	3800日元
8日	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
8日	弧光之源	ルミナスアーク	MMV	SLG	4800日元
8日	Gamics Vol.2 横山光辉 三国志 第二卷 ~吕布的末路~	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷 ~吕布の末路~	ASNetworks	ETC	3800日元
15日	Bleach 死神DS 2nd 黑衣闪耀镇魂歌	Bleach DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌	SEGA	ACT	4980日元
15日	[redacted]	レイトン教授と不思议な町	LEVEL-5	AVG	4800日元
未定	龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800日元

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 01.18

推荐度 A | PS2 RPG | NBGI | 6800日元 | 对应前作记录 | 全年龄玩家对应 | CERO A

本作是"《.hack//G.U.》系列"的最后一作，除了系统上增加了新武器、新地图和新的敌人外，玩家还能与更多的同伴在网络游戏《The World R：2》的世界中交流。但这些都已经不是从一开始便追随此系列的玩家们最关心的问题了。揭开隐藏在游戏中的各种谜题才是玩家的最终目的，究竟"G.U.计划"是什么？驰尾最后是否能把陷入昏迷的人们唤醒？驰尾与八咫、欧范、三爪痕之间恩怨又将何去何从，相信《漫步之速》将给我们一个完美的答复！





三国志大战DS 01.25

推荐度 A | NDS TAB | SEGA | 5980日元 | 对应任天堂Wi-Fi通信对战 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

《三国志大战DS》移植自SEGA推出的街机游戏，由于其风格独特的游戏类型(卡片即时战略)，从运营至今一直保持着街机厅投币率第一的骄人成绩。街机中的操作感将利用NDS的触摸屏再现。游戏将收录绝大部分街机版"《三国志大战》系列"中的武将卡以及道具，并追加了NDS版独有的原作模式、原画设计的计数武将卡等新要素。此外，本作不仅对应无线通信和Wi-Fi通信对战，还预定将搭载《任天狗》那样的路过通信功能。本作还同捆了可以在《三国志大战2》中实际使用的"EX卡"，实在是非常超值。



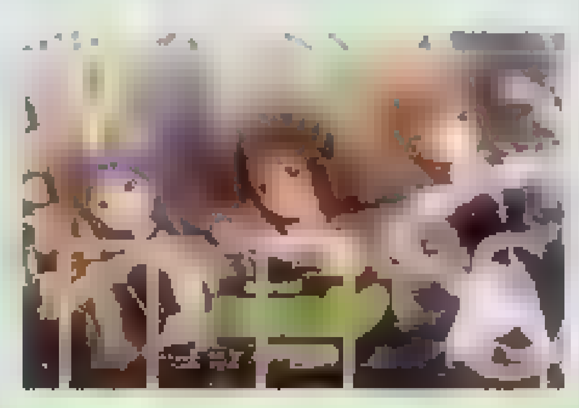


偶像大师 01.25

推荐度 A | [illegible] SLG | NBGI | 6800日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C

《偶像大师》最早是NBGI于2005年7月在街机上推出的育成类游戏，曾被日本媒体评为"2005年最佳创意街机游戏"。游戏中玩家扮演经纪公司的制作人，培育刚刚踏入演艺圈的女孩，目标就是成为万众瞩目的超级偶像。游戏中角色拥有声音、舞蹈以及形象3种属性，通过各种练习提升自身能力的同时，还要不断参加各种演出培养观众群。移植到X360后，游戏的整体时间增加到1年总共52周，而且还新增了原创角色以及各种剧情。由于对应网络，玩家可以下载到从新歌、服饰到各种比赛演出等众多要素，让玩家无论单机还是联网都能获得最大乐趣。





编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

我不知道你是不是把时间用在纯粹的发愁——没想法——打消念头——再次发愁——无所事事——郁闷，没有精神和心思干别的……这是一种恶性循环，起因是一个困难，后来变成了无数个困难，原因是什么？之所以一个问题可以产生很多问题，有两种情况，其一，问题本身很重要，意义深远，决定着很多东西，比如你的职业生涯和行业，这点本身就有风险，所以现在好像工作态度一低沉，所有问题就出来了，得出的教训是你一开始就没有考虑很多，就没有设想自己的风险。其二，你的情绪左右了你，只知道坐等，不知道进取，想发展有很多条路，哪条路你能走通？比别人走得好？这个问题也是大问题，关于自己的核心竞争力问题，但是所有问题想解决都不难，关键点是想就去行动，但是要科学不要盲目，要有胆量去挑战自身得缺点，又想改变现状，又想不出力，说明你不够坚决，你还没有“觉悟”啊！不要做勇敢的傻瓜！决策要科学。

最近发表 LATEST TOPICS

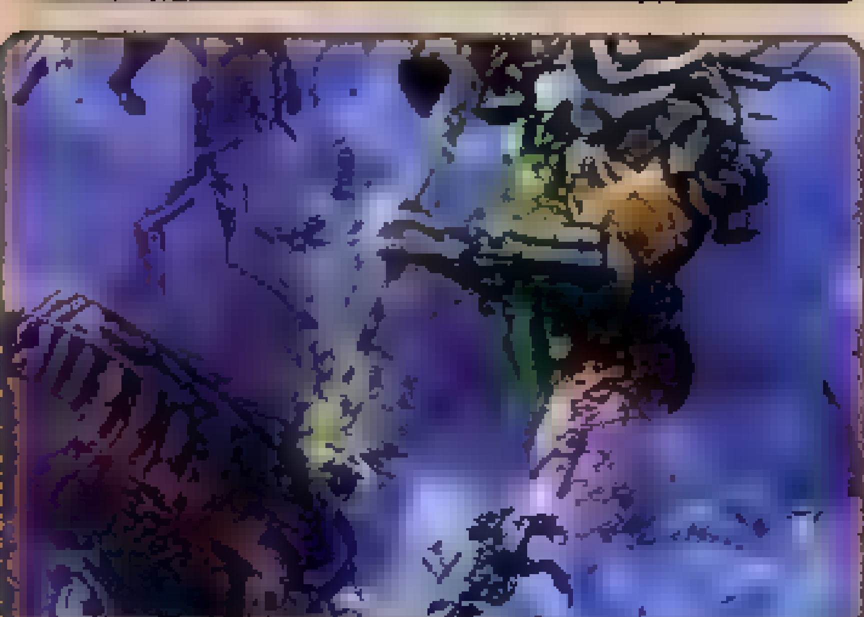
健康游戏 享受健康生活
雨滴发表于2006.12B(总第165期)

游戏·心情味道
堕魔天使发表于2006.12C(总第166期)

关于次世代大战的思考
Gouki发表于2007.1A(总第167期)

忘年妒
胜负师发表于2007.1B(总第168期)

游戏，我该拿怎样的方式来感受你
十六夜发表于2007.2A(总第169期)



给希望进入3D动画行业的读者的一些建议

ACE飞行员发表于 2007.2B(总170期)

感·悟

游戏玩家是接触3D动画机会最多的人群之一。从SS、PS时代开始，CG(Computer Graphic)一词就开始频繁进入我们玩家的视线。随着计算机图形技术的发展，我们欣赏到了越来越多的世界级3D动画。可能现在许多在学校的读者们都向往着进入这个行业，也想通过自己的双手和智慧创造出属于自己的3D动画。3年前离开编辑部的我就是怀抱着这个想法进入了3D动画行业，在那段时间我自己获得了一些经历和感悟，借此机会拿出来给各位读者分享，我想会对你有些帮助。

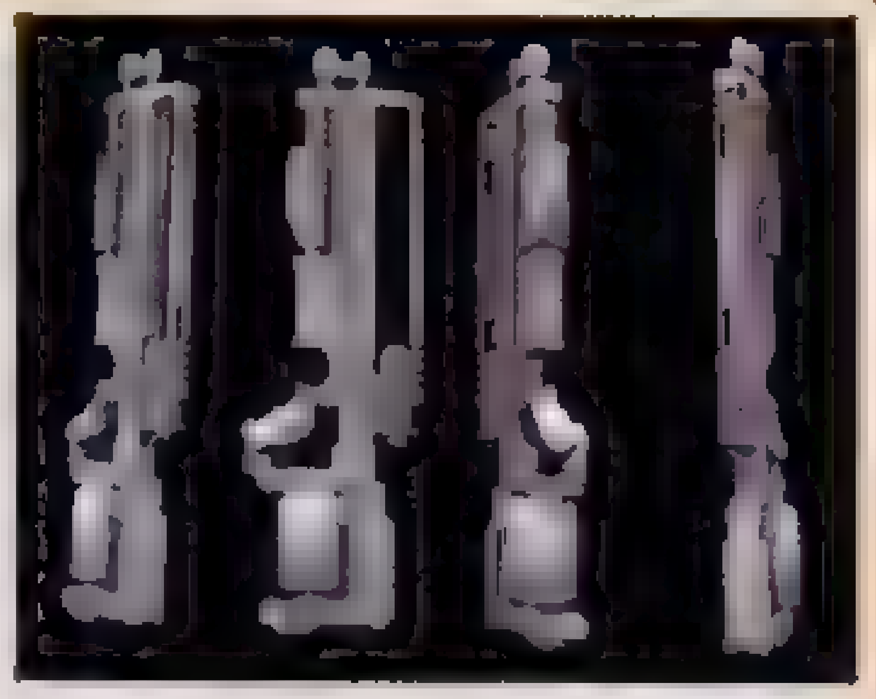
进入3D动画行业前，许多人都会问这样的问题，到底我是否适合这个行业？我想说的是，如果你是美术专业出身，那可以大胆地进入3D动画行业。如果你所学的专业与美术无关，自身又没有什么相关的美术或者电影学基础，那我奉劝你最好放弃这个想法。说白了，3D动画就是用电脑去制作电影，它与美术、摄影、电影学科等息息相关，如果没有一定专业知识作为基础，起步会比较困难。接下来有个关键问题就是国内3D动画的工作待遇如何？这个要看你自身的水平以及工作的地域和公司效益等情况。不过总的来说国内3D动画大部分被归入了游戏公司的业务，大规模的影视公司比较少。不要相信外界的一些不实的宣传，说什么平均月薪过万那都是鬼话。除非你是顶尖高手或者是在效益很好的大公司担任重要角色。其实国内一般的3D动画公司运营都比较困难，而且员工加班是很常事儿，高级的3D动画工序复杂，流程烦琐，员工的工作强度比较大。



▲由SEC出品的PS游戏《PHILOSOMA》拥有当时最华丽的CG动画。

制作高级的3D动画是一项比较庞大的工程，根本就不是一两个人就可以完成的，而当你进入3D动画行业后，就面临一个选择问题。就像当年在学校时选择文科和理科一样。一般来说制作动3D画分为建模组、材质灯光组、动画组、渲染组、后期合成组等。当然，这是比较正规的流程，现在国内讲求的是“效率”，一个人往往要负责多份任务，所以通常就把建模、材质灯光以及后期合成整合成一个部门，动画则通常是独立的部门。建模、材质灯光对员工的美术修养要求比较高，而动画部门要求相对就薄弱一些。所以如果你想投身动画行业，而自身的美术基础又很薄弱的话可以考虑向动画师发展。

其实动画师也需要扎实的动画理论作后盾，更要命的是好的动画师需要具备一定的表演天赋和过人的创造性以及耐心，这样才能做出生动的动画来。在3D动画界，制作动画大体分为2类，一个是我们熟悉的Motion Capture(动作捕捉)动画，另外一个就是传统的手动关键帧动画。如果读者进入动画领域通常都是先进行传统的手动关键帧动画。动画入门很简单，但是想到达那种活灵活现的演出效果就必须付出相当的努力，而且还会经常被导演挑毛病。


▲本人用maya制作的第一个3D作业，希望读者能够认得出来。

当初，我个人对建模和材质很感兴趣，希望朝这方面发展。但是由于自身的美术基础有限，所以只好选择了朝动画方向发展。有位从事多年3D动画的行家级人物对我说：“干了这么多年动画，最后才发现，其实做3D动画是一个体力活。”

下面是全世界CG高手云集的一个网站，在那里你可以看到世界上最顶尖的CG作品。

http://www.cgtalk.com/

2007年我最期待的电影

●布鲁斯·威利斯扮演的经典银幕英雄约翰·麦克莱恩又回来了！自从初中观看了《虎胆龙威》后，我就深深地喜欢上了麦克莱恩警官。他的智慧与运气，还有那表面玩世不恭其实极富责任感的大男人性格感染了我。还有就是麦克莱恩的妻子也是我喜欢的类型，我总是忘不了《虎胆龙威2》最后，当麦克莱恩炸毁恐怖分子飞机后躺在雪地上狂喜中呼唤他老婆名字的镜头，那种热情是我所追求的感觉。我不指望《虎胆龙威4》能够超越前作，仅仅冲着“Die Hard”这个名字的再度出现都会让我期待和感动。

●前几天听说多边形说《异形大战铁血战士2》也已进入拍摄阶段，虽然第一部电影剧情很幼稚，但我仍然期望看到它的续集。希望保罗·安德森先生能够在剧本上多下些功夫，不要让本来很Cool的题材变成了一部儿童卡通剧。

●完了，把《变形金刚》交给迈克尔·贝去导演，那肯定又是公路追逐加轰天乱炸的效果。出于对《变形金刚》的感情，为了那些我已经不认识的金刚们也要期待一下。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：2007年我最期待的电影
【2007-01-10 10:10:10 | By：Gouki】
《Die Hard》那一段简直就是写到我心里去啦！约翰·麦克莱恩太棒了！下期合刊DVD会收录预告片哦！

RE：给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
【2007-01-10 11:11:11 | By：泰坦】
はい、はい、わかりました。これは人生ですね。

RE：给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
【2007-01-10 12:12:12 | By：多边形】
为什么你不写一点有关荷兰的风情？那可是欧洲的性与毒品之都啊！强烈要求再写一篇来，大家帮我齐达内上去！

RE：[illegible]
【[illegible] | By：胜负师】
这篇博客内容也太跳跃了吧。

3DM-SM

www.plumbook.cn









www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



您想开一家非常能赚钱的电玩店吗？

《中国电玩店创业方案》

2006年度最佳创业方案

《中国电玩店创业策划方案》是阳光巴士智业机构深入研究我国电玩市场经营现状，对PS2 、PSP 、NDS、XBOX、NGC、SP及周边精品的长期经营，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您怎样选址、怎样筹划、怎样装修、怎样配货、怎样进货、怎样管理及经营的要领、诀窍、理念和详细一手货源信息，并为您免费提供终身后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈信息，现公布几个：



福建李季宾：我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷，看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知道怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩店创业策划方案》花十几天研究了一番，受益匪浅，现在我的店已经开张一个多月啦，生意火暴，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。



火星电玩何经理：火星电玩的发展确实离不开阳光巴士智业机构的帮助！《中国电玩店创业方案》对想开电玩专卖店的朋友来说是有很大帮助的，它让你少走很多弯路，能够迅速的把电玩店开起来；对开了店的朋友来说，也能让你尽快的摆脱竞争对手，迅速的发展起来；这样的策划方案是进入电玩行业的最佳方式和最有效的途径！



德阳李林：我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩店创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如果早有这样的策划方案就好了。



您想开一家非常能赚钱的动漫精品店吗？

《中国动漫精品店创业方案》

小投资、赚大钱、快速入手的开店全程指导方案

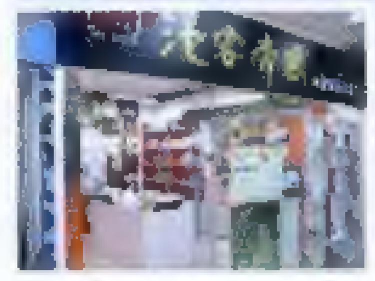
据国家权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿元左右。随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长，今后的动漫市场年消费额将有望突破500亿大关。据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破6000亿。中国阳光巴士智业机构在该形势下适时推出《中国动漫精品店创业方案》。

该方案是教您怎样开一家经营动漫VCD、DVD、CD、漫画书及动漫周边精品的动漫专卖店的方案。方案分为上下两册，共18万字，它囊括了国内外最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导，它还教您怎样装修、怎样选址及经营的方法、理念和技巧等，还有完整一手货源进货目录表，以及请专人设计具有行业特色的精美装修图例（光盘）；另外，该方案还增加了国内城市规模与动漫店容纳度量性分析表以及一万多字的《实用动漫店管理手册》。该方案汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用性、可操作性强的原则指导创业者尽快的捞到第一桶金。如果您已经创业，该方案将帮助您尽快的摆脱竞争对手，生意迅速火爆起来。购买方案成为我们会员的朋友，你们所有创业交流信息均可在我们的网站 www、sunbus.cn上进行查询和交流。我们有信心向您强力推荐本方案。

河北丁牧：我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大，枯燥的工作让我不断地有创业的冲动，听朋友介绍了动漫的创业方案后，我觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，所以就邮购了一套，这套方案真的很好，里面有我需要的一手货源资料和其它信息，让我一个没啥创业经验的人也把店开起来了，而且生意很不错，我非常感谢你们的帮助，希望在以后的经营中继续得到你们的指导。



以前我经营着一家书店，生意一直不是很好，甚是焦急，后来看到动漫方案的广告以后就买了一套，看后我获益非浅，我调整了经营思路，还进了一些动漫书、碟及精品，生意明显有了好转，后来干脆把书店转成了动漫精品店，生意竟然火得很，利润也超乎想象的高，非常感谢阳光巴士，让我找到了新的商机和财源！



我以前只知道动漫这个行业很有发展前景，想要开一家经营动漫产品的店，但是我又对这行一无所知，所以一直无从下手，后来我看到动漫方案的广告后，立即就购买了一套，上面有着详细的一手货源资料和其它的开店信息，这个方案让我很快就把动漫精品店开起来，而且生意还不错，我真的很高兴呀。



中国阳光巴士智业机构
Sunbus
Sunbus Intelligence Institution

郑重承诺：如果我们向您推荐的方案有虚假成份，您可以随时退款！

中国阳光巴士智业机构www.sunbus.cn　电子邮箱：sunbus@vip.sina.com

中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路南二段7号（新世纪电脑城斜对面）

中国阳光巴士智业机构广州分部地址：广州市一德路万菱广场二楼B043

咨询及联系方式：028-85447348，85447362，13308044998或者网上查询

智力苑电玩超市



本公司以诚信、诚实为宗旨，以优良的品质回报顾客，决不弄虚作假

凡在本公司购买主机者，一律七天包换，终身保修

节假日照常营业，欢迎新老顾客光临

专业维修各类游戏主机



任天堂 Wii



微软 XBOX360



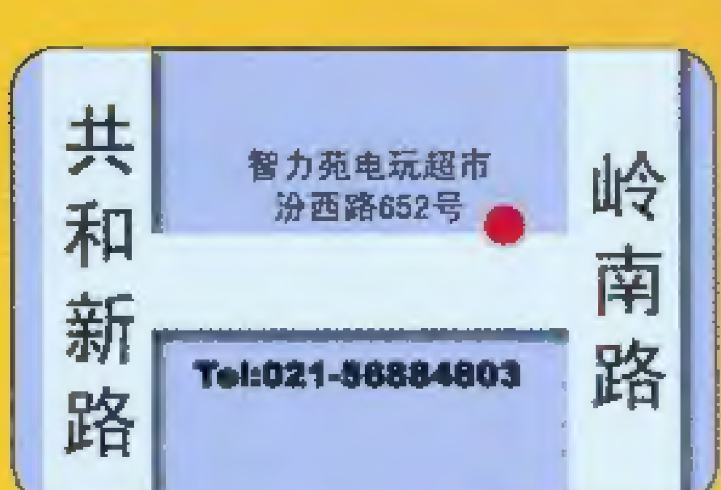
SONY PSP



任天堂 NDSL

SONY PS3

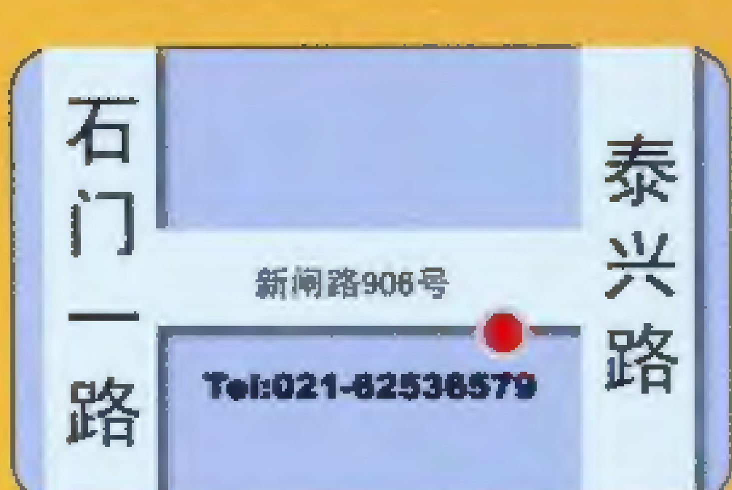




智力苑闸北店

汾西路652号

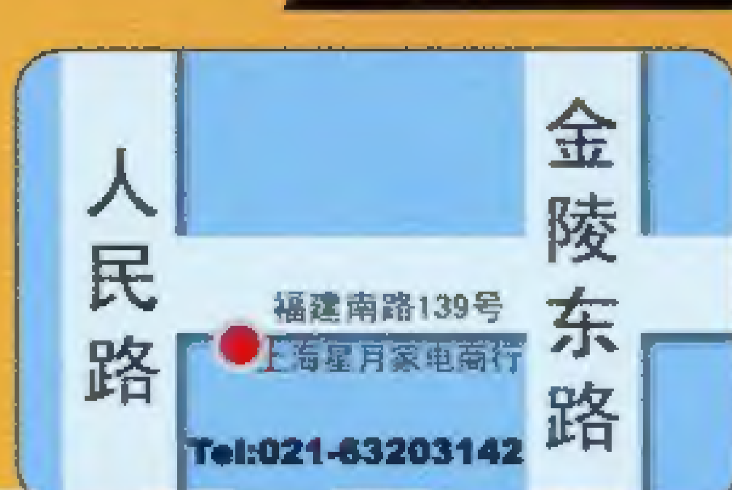
电话：021-56884803



智力苑静安店

新闸路906号

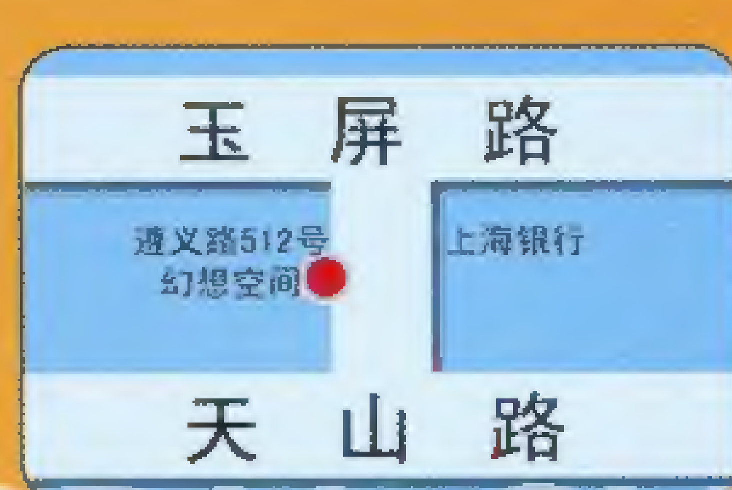
电话：021-62536579



金运GAME黄浦店

福建南路139号上海星月家电商行

电话：021-29961704 63203142



幻想空间长宁店

(1) 遵义路512号幻想空间

(2) 天山支路201号芙蓉江路电脑城345室

电话：021-62413397 13003193909

3DM SMV
www.plumbook.cn



超级系的热血激昂·真实系的豪情万丈

《超级机器人大战》全系列经典旋律

超级机器人大战 魂之重奏



四CD豪华包装＋精美手册



SUPER ROBOT WAR

1月19日 全国上市

CD 4 ACG STUDIO

从1991年到2007年 从上世纪的《铁甲万能侠》到最新的《机动战士高达SEED-D》
日本机器人动画最辉煌的乐曲大集合 “《机战》系列”FANS必收的音乐盛典

网上购书 读者朋友们也可到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是：shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”（在左边的下拉菜单中选择“店铺”）也可来到本店。

掌机王小组全力打造！《PSP专辑》二度出击！



精彩内容预览

◆2006 PSP游戏最强年鉴
收录2006年发售的日美欧近300款PSP游戏的详细信息以及介绍，最全面的收藏资料。

◆玩转PSP之硬件周边篇
PSP主机以及各种炫酷周边的欣赏、评测，给你最直观的导购指南。

◆玩转PSP之软件应用篇
刷机、降级、影音转换、上网联机、模拟器等各种实用教程，最详实的应用宝典。

◆攻略透解
横行霸道 自由城故事/横行霸道 罪都故事/分裂细胞 本质真·三国无双 二度进化/世界传说 光之神话/高达 沙场混战魔界战记 携带版/新天魔界 混沌时代V ……

◆游戏小说——宿命传说2
不朽的传说经典降临PSP，全剧情小说将为你诠释游戏的无限魅力。

224页全彩16开
附赠双CD

精美赠品
CD1 PSP游戏歌曲精选
CD2《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选

2月1日 全国上市

&3DM-SMV
www.pdfbook.cn